12/96

DODATEK O KONSOLACH - pismo w piśmie!

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3.50 / 35000 zł

CD PC AMIGA

Świat Gier Komputerowych

Nº 2/96

+ROZWIĄZANIE KONKURSU

konkursy:
-HEAVY METAL
-SEVEN STARS



Muppet Treasure Island



SMURFY

WENDETTA 2175
MISSIONFORCE: CYBERSTORM
VALHALLA 3 - rozwiązanie
FIRE FIGHT

RALLY CHAMPIONSHIP
kontra
SCREAMER 2





GAMBLERIADA
Jesień '96
RELACJA

ARCHIMEDEAN DYNASTY

ISSN 1230-8773 INDEX 32035

Świat Gier Komputerowych

ROK NR 12/96 (48)

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyłło

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiułewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomasz Łoboda
Małgorzata Załska

WSPÓŁPRACA
Michał J. Adamczak
Sebastian Babczyński
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Jarosław Chrostowski
Adam Gregrowicz
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Izabela Makowska
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Kamil Szafara
Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI
ul. Jagiełłońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. 455-440, tel./fax 455-433

ADRES KORESPONDENCYJNY
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiełłońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA
IMAGO sp z o.o.
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz

PREZES
Andrzej Kentzer

KONTO
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

DRUK
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

OKŁADKA
Krzysztof Wirszyłło

KOMIKSY
Michał Śledziński

KOREKTA
Bartosz Urbański

e-mail:sgk@noghri.bydg.pdi.net



Cześć!

Grudzień jest miesiącem, który wszystkim nieodparcie kojarzy się z przedświąteczną krzątaniną, z wigilijną kolacją, z prezentami, wreszcie z noworocznymi balami. To także miesiąc, w którym wszyscy robią roczny bilans zysków i strat. Co my osiągnęliśmy w tym czasie?

Przede wszystkim zmieniliśmy wydawcę. Nowi właściciele dołożyli wszelkich starań, aby pismo było jeszcze lepsze, niż dotychczas. W ten sposób urośliśmy do 100-stronicowego magazynu, wciąż zachowując pełny kolor i... tę samą cenę! Z cierpliwością skryby pracowaliśmy także nad wnętrzem ŚGK. Więcej grafik i lepsza ich jakość, jeszcze ciekawsze opisy, nowe działy, jak KOMIKS, FILM, SPRZĘT, RADY I PORADY, BEZ PRĄDU oraz dodatek specjalny dla konsolowców - to tylko niektóre innowacje. Doczekaliśmy się także własnego „sidika", który został przez Was przyjęty niezwykle ciepło. Notabene, gdyby ktoś rok temu powiedział mi, że wydamy CD, popukałbym się tylko w czoło. I nie dlatego, że nie myśleliśmy o tym (plan taki powstał już latem 1995), ale dlatego, że nie spodziewałem się, iż uda nam się sprzedawać go po tak przystępnej cenie. Efektem wszystkich tych posunięć są stosy listów z pochwałami, radami, uwagami, jakie przysłaliście do redakcji. Wszystkim naszym korespondentom chciałbym w tym miejscu podziękować za udział w kształtowaniu pisma. Mam nadzieję, że w przyszłym roku nadal będziemy w kontakcie.

Z przykrych rzeczy wspominam tylko dwie, w dodatku obie dotyczą ŚGK pośrednio. Pierwsza wiąże się z aferą wywołaną artykułem zamieszczonym w Rzeczypospolitej (Burza w szklance wody, ŚGK 1/96), druga zaś - z informacją o zaprzestaniu prac nad grą „Tower of World", którą to promowaliśmy na naszych łamach jeszcze w styczniu (mam nadzieję, że autorzy wrócą kiedyś do projektu, choć jak wiem od samych zainteresowanych, szybko to raczej nie nastąpi). Żeby było nieprzyjemniej, pierwsza sprawa, ku mojemu zaskoczeniu, w zeszłym miesiącu znalazła swoją kontynuację. Mam na myśli „wstępniaka" Alexa Uchańskiego, który został zamieszczony w Gamblerze nr 11/96. To śmieszne, ale autor usiłuje zastosować tę samą sztuczkę, którą użyto w Rzeczpospolitej, to znaczy mówi nieprawdę, aby nobilitować własny magazyn. Nieprawdę dlatego, że nigdy nie uważałem, iż Czytelnicy czy twórcy gier nie mają prawa krytykować naszego pisma. Więcej nawet - nigdy tak nie mówiłem, a już na pewno nie napisałem tego w swojej polemice. To śmieszne głosić, że coś twierdzę, skoro tego nie twierdzę. Nie rozumiem, jak można wysmażyć coś tak karkołomnego. Zresztą w ogóle mam wrażenie, że wszystkie postawione zarzuty nie dotyczą tego, co wykładałem w swoim tekście. Moim zdaniem, to do wiadomości zainteresowanego, Czytelnicy mają wręcz obowiązek krytykować kupowane czasopismo (najlepszą krytyką jest zresztą zawsze ilość sprzedanych egzemplarzy, a tego nam tylko pozazdrościć), nie mają natomiast prawa czynić tego redaktorzy konkurencyjnych czasopism (bo to chwyt poniżej pasa), zwłaszcza w celach promocji własnego pisma (bo to chwyt poniżej czegokolwiek). Poza tym istnieje przecież stosowna ustawa na temat kryptoreklamy, jeśli by ktoś nie wiedział. Alexowi Uchańskiemu radzę jeszcze raz przeczytać uważnie mojego „wstępniaka" i w skupieniu (!!!) zastanowić się nad jego treścią. Odradzam też posługiwanie się czyjąś wypowiedzią, jeśli czytało się ją pobieżnie lub nie zrozumiało się jej przesłania.

Dajmy już spokój tym braużowym swarom. Lepiej pozwólmy porwać się świątecznemu nastrojowi. Idealnie służy temu tak prozaiczna czynność, jak napisanie listu do Świętego Mikołaja (który ponoć wcale świętym nie jest). To jak, piszemy przed lekturą ŚGK czy po? Eeee, może po...

WSZYSTKIM NASZYM CZYTELNIKOM ŻYCZYMY ZDROWYCH I POGODNYCH ŚWIĄT BOŻEGO NARODZENIA ORAZ SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU!

REDAKCJA

SPIS TREŚCI



Archimedean Dynasty

Absolutny hit numeru - symulacja futurystycznej łodzi podwodnej połączona z przygodówką o mrocznej fabule. **Blue Byte** znów pokazał klasę.

CyberStorm

Pełna nazwa to **Mission Force: CyberStorm** i oznacza wojnę maszyn kroczących, ale w ujęciu planszowej strategii. Uwaga! Dalej zamieszczamy przegląd innych gier o tej tematyce.





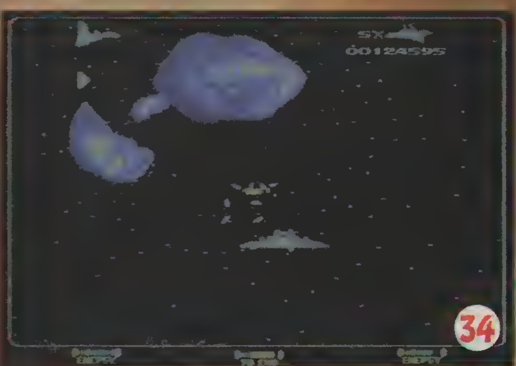
Fire Fight

Ostatnie stadium rozwoju strzelanek w rodzaju **Asteroids** - osiągnięcie polskich programistów, które na rynku zachodnim zostało przyjęte z dużym uznaniem.

Smurfy

Następny hit, tym razem w tonacji niebieskiej. Znane z dobranocek Smurfy znów wkraczają do akcji. Gra została w pełni spolszczona!





Wendetta 2175

Kolejna opisywana w tym numerze strzelanina. Pomieszanie kilku pomysłów dało całkiem ciekawy efekt. Gra na Amigę, w dodatku na CD-ROM!

ZAPOWIEDZI

OPISY

TRYBUNA

SPRZĘT

CD 2/96 PC/AMIGA



9.60! To nie pomyłka! Tylko 9.60zł

Niska cena - wysoka grywalność

Świąteczna edycja CD ŚGK 2/96 po brzegi wypchana najświeższymi demkami gier i programami użytkowymi na peceta i Amigę - już w sprzedaży!

Pecetowcu!
Nasz świąteczny "sidik" zawiera między innymi dema gier: Absolute Pinball, Amulets & Armor, Archimedean Dynasty, Blood & Magic, Chasm, Daggerfall, Diablo, Free Enterprise, Gnome, Harpoon Classic '97, Lords of the Realms II, M.A.X., Metal Rage, Muppet Treasure Island, Over the Reich, Star Control 3, Star General, Steel Panthers II, 3 Skulls, Wooden Ships & Iron Men. Nie zamieszczamy dem, w które nie można pograć!

Amigowcu!
Uwzględniliśmy głosy wielu Czytelników posiadających komputery Amiga i... na drugim "sidiku" poświęciliśmy Amidze dwa razy więcej miejsca! Są dema gier komercyjnych, shareware, public domain, są dema z amigowej Sceny i programy użytkowe. Tego, że wszystko jest świeżutkie, nie trzeba dodawać...

Jeśli nie masz internetu - nie przejmuj się! Zamieściliśmy parę naprawdę ciekawych stron z World Wide Weba, które możesz obejrzeć pod dowolną przeglądarką! Spróbuj sam, jak smakuje internet!

Poza tym - po raz pierwszy w Polsce - komiks na CD! Śledziu w nowym wcieleniu! Tym razem zobaczysz innych niż zwykle bohaterów...

"Sidik" oznaczony numerem 2/96 możesz zamówić do domu, o ile wytniesz kupon prenumeraty (na końcu numeru) i za jego pośrednictwem wpłaciszna nasze konto 9.60 zł. Nie zapomnij na odwrocie zaznaczyć, że chodzi o CD! Zamówienia przyjmujemy od 10 grudnia, termin realizacji: 2 tygodnie, czyli w sam raz na Gwiazdkę!

Nasze "sidiki" możesz zakupić także w wybranych sklepach zajmujących się dystrybucją software'u. Listę zamieszczamy poniżej

Nie zwlekaj! Jutro może być za późno!

UWAGA! Rozwiązanie świątecznego konkursu "100 sidików" zamieściliśmy na stronie 71 - lawina listów zaowocowała długim wykazem nazwisk szczęśliwców, którzy świątecznego "sidika" otrzymają za darmo!

LISTA SKLEPÓW, W KTÓRYCH MOŻESZ KUPIĆ CD ŚGK

Białystok: AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38, tel. 0-85 43-60-28
Bielsko-Biała: Andrzej Hofman, ul. I Armii Wojska Polskiego 4/41, tel. 0-33 18-14-18
Brzeg: LEMINGS, ul. Staromiejska 12/1a, tel. 0-77 16-52-04
Brzozów: Sklep Przemysłowy, ul. Mickiewicza 5
Bydgoszcz: Złoty Smok, ul. Gdańska 42
Bydgoszcz: CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28, tel. 0-52 45-54-94
Bydgoszcz: ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1, tel. 0-52 45-67-36
Bydgoszcz: INFO PANDA, ul. Śniadeckich 20, tel. 0-52 28-73-03
Bytom: BESTCOM, ul. Kolejowa 6, tel. 0-32 81-49-17
Gdynia: MAWIX, ul. Jana z Kolna 2, tel. 0-58 20-12-49
Gliwice: MERCURIUS, ul. Konstytucji 14b, tel. 0-32 31-28-81
Jelenia Góra: PRIMA, ul. Pocztowa 5, tel. 0-75 24-873
Jasło: KARPATY, ul. Rynek 14
Kalisz: Stoisko Firmowe "ULISSES", ul. Śródmiejska 26, tel. 0-62 573-816
Katowice: COMPACT STUDIO, ul. Józefowska 114/67, tel. 0-32 106-27-68
Koszalin: JATRA, ul. Zwycięstwa 104a, tel. 0-94 42-48-43
Kraków: BAJPCtek, ul. Wiślna 8, tel. 0-12 22-29-92
Kraków: USER, ul. Rzemieślnicza 31, tel. 0-12 6[illegible]
Lesko: BOSZ, ul. Rynek 2
Lublin: XYZ, ul. Okopowa 6, tel. 0-81 73-62-66
Łódź: Salon Prasy AKG, ul. Piotrkowska róg Zamenhoffa, tel. 0-42 30-27-48
Łódź: Księgarnia Elektronika, ul. Piotrkowska 39, tel. 0-42 32-51-64
Łódź: Księgarnia Elektronika, ul. Piotrkowska 199, tel. 0-42 36-67-58
Łódź: PACMAL, ul. Nastrojowa 54,
Lublin: ALTACOM, ul. Zamojska 13
Lublin: XYZ, ul. Okopowa 6
Malbork: GRACOMM, Ul. Mickiewicza 26, tel. 0-55 72-65-69
Poznań: BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcice 37, tel. 0-61 33-19-71
Rzeszów: AVALON, ul. Targowa 1/X p, tel. 0-17 52-27-07 (HURT + DETAL)
Rzeszów: IMM, D.H. EUROPA II, III p.
Rzeszów: ARES, D.H. EUROPA II, III p.
Rzeszów: Multimedia Shop - OUATRO, ul. Matejki 2
Rzeszów: Optimus Comfort, ul. Lisa-Kuli 3
Rzeszów: BAJT, ul. Krzyżanowskiego 22
Przeworsk: ARTKOM, ul. Konopnickiej 12
Sanok: AGAT, ul. Chopina 10
Stalowa Wola: ASCO II, ul. Jana Pawła II 13/35
Szczecin: GIL, ul. Wyszyńskiego 13
Szczecin: FHU H. Synowiec, ul. Parkowa 35/16, tel. 0-91 23-00-93
Tomaszów Maz.: AMI-MAX PH "Jagódka", ul. Warszawska 8/10, tel. 0-44 24-63-02
Warszawa: Amiga Computer Service, ul. Batorego 10, tel. 0-22 25-93-70
Warszawa: PHU Ryszard Kulik, giełda komputerowa
Warszawa: MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 0-22 671-15-51
Warszawa: CD Projekt, ul. Indyjska 25a, tel. 0-22 672-80-18
Warszawa: CD Projekt, ul. Pereca 2
Warszawa: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, tel. 0-22 620-82-99
Warszawa: MARKSOFT, ul. Perzyńskiego 2, tel. 0-22 663-93-90
Warszawa: ANDROMEDA, giełda ul. Grzybowska
Września: EUREKA, ul. Wojska Polskiego 13, tel. 0-66 36-27-14



Seven Stars

KONKURS



Gra Kajko i Kokosz jest obecnie równie znana, jak sam komiks Janusza Christy. Nic w tym dziwnego, skoro jest równie dobra, jak jej pierwowzór. Kiedy Mistrz bierze się za coś, a brał udział w powstaniu gry, inaczej być nie może.

Jeśli jakimś cudem jeszcze nie grałeś w Kajka i Kokosza, a jednocześnie jesteś fanem komiksowych przygód bohaterów z Mirmiłowa, oto szansa dla Ciebie - jedyna w swoim rodzaju!

Poniżej zamieszczamy trzy postacie, które... tak, są Ci dobrze znane. Jeśli nie masz żadnych wątpliwości, spisz ich imiona (lub ksywki) i wyślij na adres redakcji.

Odpowiedzi należy wysyłać na kartkach pocztowych z załączonym kuponem konkursowym do dnia 18 grudnia br. Nie zapomnij podać typu posiadanego komputera. Wśród uczestników, którzy podadzą prawidłowe odpowiedzi, zostanie rozlosowanych 10 egzemplarzy gry Kajko i Kokosz ufundowanych przez Seven Stars.



2



1



3



BOMBOWY KONKURS

Zaledwie kilkanaście dni dzieli Cię od chwili, w której wraz z rodziną zaczniesz stroić świąteczną choinkę bombkami, łańcuchami i światełkami. Zapewne już zapomniałeś, jak to się robi, więc tak dla zaprawy proponujemy Ci wspólną zabawę. Konkurs polega na tym, aby policzyć, ile choinkowych bombek zamieściliśmy w tym numerze ŚGK. Jeśli w zeszłym roku nie poradziłeś sobie z bałwankami, teraz dajemy Ci drugą szansę. Odpowiedzi należy wysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym do dnia 18 grudnia br. Czasu jest mało, więc lepiej nie zwlekaj i już teraz zacznij liczyć.

Powodzenia.

Spośród poprawnych odpowiedzi wylosujemy trzech szczęśliwców, którzy w ramach wigilijnego prezentu otrzymają od nas prenumeraty ŚGK na rok 1997.

Rozwiązanie konkursów z nr 11/96

MYST

Prawidłowa odpowiedź to obrazek nr 2. Nagrody w postaci książki "MYST: KSIĘGA ATRUSA", ufundowane przez wydawnictwo PRÓSZYŃSKI I S-KA, wylosowali:

1. Maciej Mach (Gdańsk)
2. Sebastian Rosiak (Czaplinek)
3. Krzysztof Bubicz (Świdnik)
4. Dominika Bierczyńska (Łódź)
5. Tomasz Martyniak (Łobez)
6. Bernadetta Wajs (Nysa)
7. Jacek Ignar (Gorlice)
8. Agnieszka Saska (Zielonka)
9. Bartosz Kuchta (Miastko)
10. Łukasz Polcyn (Wrocław)

A1200 PRENUMERATA

W tym kwartale A1200 wygrywa Ryszard Gąszczyk z Zabrza. Gratulujemy.

THEME HOSPITAL IBM

Producent: Electronic Arts/Bullfrog





Theme Hospital firmy **Bullfrog** stawia Cię w roli dyrektora pewnego szpitala. Nie jest to łatwe. Musisz na przykład zdecydować, czy do pracy przyjmiesz starych i doświadczonych lekarzy, czy też młodych doktorów prosto po studiach. Od sposobu, w jaki będą oni traktować swoich pacjentów, zależeć będzie, czy ci ostatni zechcą korzystać z usług Twojej placówki. To zaś oznacza wielkie pieniądze, bez których Twój szpital na pewno zbankrutuje. Życie. A tak przy okazji, dzięki **Theme Hospital** może zrozumiem w końcu

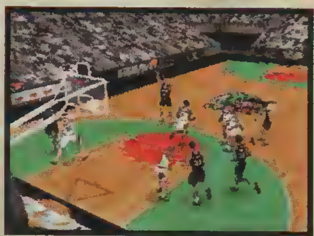


dlaczego Służba Zdrowia zarabia w Polsce tak mało. Dystrybutorem gry jest firma IPS, która - uwaga! - szykuje wersję w pełni spolszczoną. Jeśli wszystko pójdzie jak trzeba, gra pojawi się pod koniec grudnia.

P.O.

FIFA '97, NHL '97, NBA LIVE '97

Producent: Electronic Arts



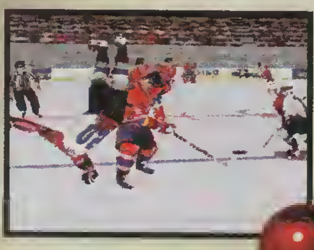


Na grudzień zapowiadana jest premiera trzech programów firmy **Electronic Arts**, których tematem głównym będzie kolejno piłka nożna, hokej na lodzie i koszykówka. Wszystkie trzy gry, tj. **FIFA '97, NHL '97 oraz NBA Live '97**, korzystają z rewelacyjnych technik do tworzenia animacji, takich jak Motion Capture czy MotionBlending. Według autorów, ich wykorzystanie pozwoliło stworzyć zupełnie nową jakość, która przypomina autentyczną relację telewizyjną. Dodatkową atrakcją programów powinna być możliwość korzystania z wielkich bibliotek zawodników. Na przykład w NHL czeka na Ciebie 600 hokeistów, zaś NBA oferuje Ci ponad 300 gwiazd światowego formatu w koszykówce. Tylko brać. Dystrybutorem gier w Polsce jest firma IPS.

IBM

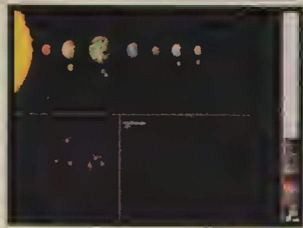
P.O.





STAR CONTROL 3 IBM

Producent: Warner Interactive\Accolade



Według słów samych autorów, **Star Control 3** jest najbardziej wystrzałową rozgrywającą się kosmosie mieszanką strategii, akcji i przygody. I rzeczywiście - jest, co z czystym sumieniem mogę stwierdzić po obejrzeniu jej dema. Poza wymienionymi już walorami znajdziesz tu jeszcze ponad 11 godzin opatrzonych należytą filmową i dźwiękową oprawą, równo 24 obce rasy, jakie prędzej czy później napatoczą Ci się przed celownik, olśniewającą grafikę SVGA oraz zadanie, jakiego pewnie nigdy jeszcze nie wykonywałeś. Mianowicie - uwaga, uwaga - masz ocalić wszechświat! Tak, to jest to. Dawno już tego nie robiłeś, he, he. Dzięki firmie Optimus Bis nie będziesz jednak musiał długo czekać, gdyż gra powinna trafić do sprzedaży, zanim skończysz czytać te słowa.

STARCRAFT IBM

Producent: Blizzard

Warcraft 2 wyrusza w kosmos, tak w skrócie można określić nową grę firmy **Blizzard**, która zaatakuje nas już w lutym. **Starcraft** to epicka opowieść o konflikcie pomiędzy trzema rasami przedstawiona w dobrze nam znany sposób, to jest poprzez rzut z góry. Uzbrojony w nowe rodzaje środków masowego zniszczenia, wyruszasz na wojnę, mając przeciwko sobie udoskonalone AI komputera. Nie zapomniano też o sieciomanach. Po staremu, ośmiu graczy może ciąć się jednocześnie na jednej planszy. Jeśli emocji z tym związanych znów będzie tyle, co w przypadku ***Warcrafta 2***, to **Blizzard** już teraz może zaciągać kredyt na zakup pałacu sułtana - i tak go spłaci.

P.O.







KRAZY IVAN



Producent: Psygnosis

Krazy Ivan to bez dwoch zdań najbardziej oryginalna pod względem scenariusza symulacja wielkich bojowych robotów. Tym razem Twoja maszyna ma namalowaną na pancerzu czerwoną gwiazdę, Ty sam zaś jesteś żołnierzem niezwyciężonej... Armii Czerwonej! Niestety, na tym kończą się dobre wieści dla miłośników symulacji, a zaczynają również dobre, ale już dla zwolenników strzelania na prawo i lewo. **Krazy Ivan** wygląda jak ***Doom*** na świeżym powietrzu i w iście doomowym tempie musisz także naciskać tutaj spust, choć raczej nie musisz przejmować się wskaźnikiem nadmiaru ciepła, jak miało to miejsce w ***Mechwarriorze***. Wiadomo, ruska robota. Z posiadanego przez nas dema wywnioskowałem również, iż będziesz zajmował się ratowaniem istnień ludzkich z łap ohydnych porywaczy. Dystrybucją gry w Polsce zajmuje się CD Projekt.

P.O.





TUGULI - WIEŻE ANIOŁÓW

Producent: Optimus Nexus



Rewelacyjną polską grę przygodową reklamuje **Optiums Nexus. Tuguli - Wieże Aniołów** to ponad 1 gigabajt animacji, wspaniała grafika SVGA, oszałamiające efekty dźwiękowe i przede wszystkim scenariusz oparty na opowiadaniu pod tym samym tytułem, który przenosi Cię do ponurego zamczyska zagubionego gdzieś w Karpatach. Wyruszasz tam, zaintrygowanym tajemniczym listem bez wątpienia napisanym przez Twego dziadka, który jakimś cudem zdeponował go w londyńskiej kancelarii prawniczej ponad 300 lat temu. Niezłe. Naturalnie, jedziesz odwiedzić tajemniczy zamek, jednak gdy przekraczasz jego bramy, okazuje się, że nie ma już odwrotu. Są za to mroczne komnaty, eksperymenty na ludziach i pierwsze wzmianki o Avalaresie.

Na rezultat prac, niestety, przyjdzie nam poczekać baaardzo długo, bowiem premiera gry zapowiadana jest dopiero na październik 1997. A tu ledwie grudzień '96, łeee...

P.O.





METAL RAGE

Producent: Titus





Strzelające „co nieco" proponuje francuska firma **Titus**. Ultraszybka symulacja czołgu poruszającego się we wspaniałym trójwymiarowym mieście powinna przyciągnąć uwagę zwłaszcza tych graczy, którzy ponad „realia" pola bitwy przedkładają niczym nie zmąconą zabawę. Możesz tu strzelać gdzie popadnie, oglądać efektowne wybuchy i sycić oczy widokiem spalonych pojazdów wroga. I tylko szkoda, że wszystko to dopiero w przyszłym roku. Ano trzeba się uzbroić w cierpliwość (i duże działo). Dystrybucją gry w Polsce zajmie się firma Mirage.

P.O.





INTERSTATE '76

Producent: Activision



Do wycieczki w lata siedemdziesiąte zaprasza Cię firma **Activision**. Jej nowa gra zatytułowana **Interstate '76** pozwoli Ci się wcielić w postać stróża prawa szalejącego swym superszybkim wozem po amerykańskich autostradach. Walcząc z gangsterami i handlarzami narkotyków, będziesz miał okazję wypróbować rewelacyjne osiągi swego samochodu. Przy okazji zobaczysz także grafikę, która przylepi Cię do fotela na długie godziny, podobnie zresztą jak widok spodni rozszerzanych u dołu. Efekty dźwiękowe, a raczej muzyka, również nawiązuje do lat siedemdziesiątych, co w sumie czyni z **Interstate '76** wymarzoną grą dla ludzi, którzy w **'76** zdawali maturę.

P.O.





DIE HARD TRILOGY

Producent: Electronics Arts/Fox Interactive





Szklaną pułapkę tudzież Die Hard z Brucem Willisem widział chyba każdy miłośnik kina akcji (i nie tylko). Film ten (oraz jego dwie kolejne części) cieszył się wielką popularnością, nic zatem dziwnego, że w końcu powstała jego komputerowa wersja. **Die Hard Trilogy** to trzy różne, napakowane „akcją" programy, w których grając rolę Johna McClane'a walczył będziesz z terrorystami grożącymi wysadzeniem wieżowca Nakaomi Plaza, okupującymi port lotniczy Dullesa oraz podkładającymi bomby w Nowym Yorku. Ręka, jak sądzę, spuchnie Ci od ciągłego fajerowania, ale będziesz miał za to satysfakcję, iż ocaliłeś zakładników. Program powinien wejść do sprzedaży jeszcze w tym miesiącu, zaś jego dystrybutorem jest firma IPS.

IBM

P.O.

CLANDESTINY

IBM

Producent: Electronic Arts/Trilobyte



Trilobyte do dziś dnia kojarzy mi się tylko z ***The 7th Guest***. Czas idzie jednak naprzód, a zatem pojawiają się i nowe tytuły. Najnowszym dziełem firmy jest **Clandestiny**, w którym bierzesz udział w przygodach Andrew MacPhilesa i jego dziewczyny Pauli. Andrew, wezwany do domu rodowego swojej rodziny, zamku MacPhiles, musi tam stoczyć walkę o swoje dziedzictwo. Czeka Cię zabawa w stylu ***Trilobyte:*** mnóstwo zagadek, układanek, tajemnic i puzzli. W chwili, kiedy czytasz te słowa, **Clandestiny** powinien być już osiągalny w sklepach. Jego dystrybutorem jest firma IPS.

P.O.

AD&D

IBM

Producent: Interplay



Wielką inwazję na Advanced Dungeons & Dragons, wciąż jeden z najbardziej popularnych obecnie systemów role-playing, zapowiada **Interplay**. Atak, który ma być przeprowadzony w trzech turach, już się rozpoczął, gdyż do sklepów trafił - sprowadzony przez CD Projekt - **Blood & Magic**. Jest to strategia fantasy rozgrywana w podobnym klimacie, co Warcraft, kładąca jednakże większy nacisk na... role-playing. 15 misji, 28 klas postaci, walka w imię Dobra lub Zła - tak w maksymalnym skrócie przedstawia się ta gra.

Prawie w tym samym terminie powinien także ukazać się **Descent to Undermountain**. Tutaj większą uwagę poświęcono „akcji" i trójwymiarowej grafice, choć role-playing oczywiście pozostało. Poza tym czekają Cię potwory, magia i zaklęty miecz, który musisz odnaleźć w samym sercu gór.

Ostatnia pozycja na liście Interplay'a to **Dragon Dice**, program oparty na popularnej na Zachodzie grze pod tym samym tutułem, w której ścierają się ze sobą wielkie armie tworzone za pomocą rzutu kostek. W komputerowej wersji również będą kości i to wspaniale renderowane. Niestety, ta gra pojawi się „dopiero" w styczniu.

P.O.

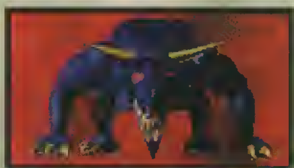
REALMS OF HAUNTING

Producent: Gremlin Interactive

IBM

Apokalipsa oraz spisek wymierzony w Twoją osobę jest głównym tematem **Realms of Haunting**, nowej gry firmy **Gremlin** zapowiadanej na grudzień br. Osadzona w realiach małej wioski położonej gdzieś w Kornwalii, stawia Cię ona w obliczu nieuchronnego na pozór końca świta, któremu to Ty jesteś winien! Niezłe. Ze spraw technicznych wyliczyć można wspaniałą, trówymiarową grafika a'la ***Doom***, setki lokacji, a wśród nich bogato zdobione wnętrza domów, ponure lochy i podziemne korytarze, magia, demony oraz tajemnicze przedmioty - wszystko to sprawia, iż **Realms of Haunting** ma szanse na pierwsze miejsce w kategorii gier przygodowych. Cool.

P.O.



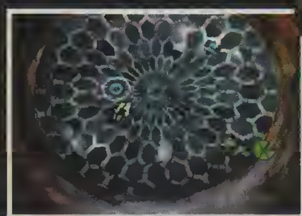
AMIGA

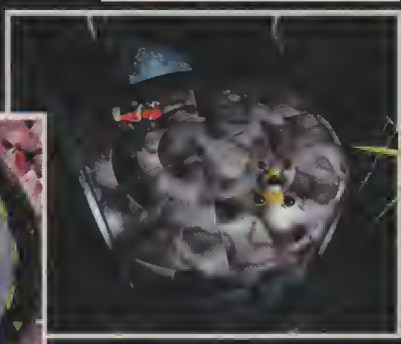
Posiadacze Amigi nie są rozpieszczani przez producentów software'u, lecz mimo tego nawet wśród tych ostatnich zdarzy się czasem prawdziwy miłośnik naszego wspaniałego komputera. Takim właśnie wielbicielem jest angielska firma Vulcan znana przede wszystkim z cyklu Valhalla. Fakt, iż na ryku mamy już trzy gry z tego cyklu, nie znaczy to jednak, iż firma ogranicza się tylko do niego. Tak się akurat składa, że od pewnego czasu w Internecie można sobie obejrzeć plany Vulcana na przyszłość. Są one imponujące.

Pod koniec tego lub na początku przyszłego roku ma się ukazać przynajmniej pięć nowych tytułów. Najwięcej informacji mamy jak na razie o Burnout. Ma to być rajd samochodowy rozgrywany na specjalnie przygotowanych w tym celu torach. W grze ma ich być cztery, ale firma już zapowiada, iż kolejne pojawią się na expansion disku. Program szczyci się ponadto w pełni renderowaną grafiką, możliwością gry dla maksimum czterech osób, a także możliwością upgrade'u ścigających się samochodów. Za jakiś czas zostanie zaś wydany edytor służący do tworzenia własnych torów.

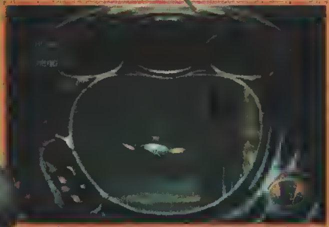
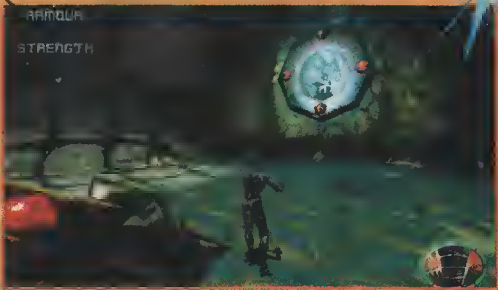
O kolejnych czterech tytułach wiemy obecnie bardzo mało. Hell Pigs ma być najlepszą grą zręcznościowo-przygodową, jaka kiedykolwiek powstała na Amigę. Jej mocnym atutem będzie z pewnością rewelacyjna grafika oraz animacje, których na kompakcie przeznaczonym dla Amigi CD ma się znaleźć ponad 100 MB. Ciekawostką jest fakt, iż program ma być dozwolony od lat 18, a to ze względu na „brudny" język. Następne trzy pozycje na liście Vulcana to Breed 2000, Wasted Dreams oraz... Valhalla 4. Wszystkie te tytuły ukażą się dopiero na początku przyszłego roku. Dobre i to.

Piotr Orcholski









MURDER DEATH KILL

Producent: Interplay

Święta za pasem, pora zatem pomyśleć o prezentach. Oczywiście, najlepszym upominkiem pod choinkę byłby komputer. Konkretnie Pentium. Machnij więc kilka miłych słów do Mikołaja, podaj opis upragnionej konfiguracji, a rodziców uprzedź, że wkrótce potrzebował będziesz kilka świeżych gier do przetestowania sprzętu (jeśli okres pacholęctwa masz już za sobą, a w związku z tym i bogate prezenty od rodziców - sorry). Gdy na nowym sprzęcie uda Ci się odpalić **MDK**, nowy hit firmy **Interplay**, znak to, iż rzeczywiście masz Pentium, jako że tej grze żaden inny procesor nie styka. Otrzyj zatem łzy dumny posiadaczu 386 lub 486, któremu w tym roku nie starczyło pieniędzy na upgrade i przeczytaj o **Murder Death Kill**, grze, która ma szanse stać się pogromcą ***Quake'a***, choć na pierwszy rzut oka wcale nie jest do niego podobna. Już bardziej kojarzy się z ***Fade to Black***, z tym, że jest od niego tysiąc razy lepsza.

BRUTALNIE I KRWAWO

MDK czyli **Murder Death Kill** to bardzo dziwna nazwa, choć zarazem znakomicie oddaje sens gry. Jej twórcom należą się gratulacje za odwagę, gdyż tym samym już na początku jasno i wyraźnie określili, w jakie klocki mamy się tu bawić. Będą więc trupy i czyhająca zewsząd śmierć, będzie mnóstwo strzelania oraz rzeź niczego nie spodziewających się niewiniątek, które nie wiedzieć czemu trzymają jednak w pieluszkach słusznych rozmiarów spluwy. Słowem, olbrzymia masakra. Znasz zresztą tę bajkę z różnych ***Duke'ów*** i ***Quake'ów***, a więc jesteś w temacie. Eee... no tak, zaraz pewnie podniesie się krzyk, że gry komputerowe propagują przemoc. Być może i ma ona jakiś tam szkodliwy wpływ na psychikę (i tak dalej...), ale i tak fakt pozostaje faktem, iż najlepiej sprzedają się właśnie te nieco „bardziej" brutalne gry. Takie, jak **MDK**.

ALE, ALE...

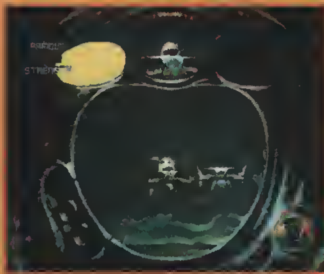
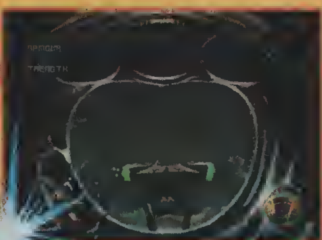
Śmierć ma tutaj zupełnie nowe oblicze, zgoła odmienne od tego, z jakim mogłeś się spotkać w ***Quake'ach, Duke'ach, Doomach*** itp. Rzecz w tym, iż sen wieczny spada na Twoich nieprzyjaciół w sposób całkowicie nieoczekiwany. Na przykład dwóch Obcych idzie sobie spokojnie ulicą, a tu nagle - bach! - i ręka jednego z nich odlatuje w powietrze. Drugi w krzaki i wypatruje strzelca, szykując się do kontry. Na próżno. Nie wie biedak, że w tym samym czasie zrelaksowany siedzisz sobie na dachu jakiegoś budynku oddalonego o kilometr i spokojnie robisz kolejne nacięcie na lufie swojego karabinu. Eee... z tym, że ów gest prawdziwego rewolwerowca może być akurat problematyczny, bowiem olbrzymią celność strzału zawdzięczasz wielkiej spluwie sprzężonej z super wydajnym teleskopem, którą to maszynerię masz sprytnie zamontowaną na głowie. To prezent od Twojego kolegi, profesora Fluke'a Hawkinsa, który znudzony obecnością Obcych na Ziemi wymyślił ten specjalnego przeznaczenia hełmokarabin i podarował Tobie. Plus kilka innych drobiazgów. I to jest to. Od tego momentu żaden Obcy najeźdźca nie może czuć się bezpiecznie, gdyż dzięki połączonemu systemowi karabinu + lunety + elektronicznego celownika + Twojej głowy służącej za punkt zaczepienia, jesteś w stanie wypatrzeć i odstrzelić każdą Obcą poczwarę nawet na drugim końcu miasta. Szczerze. Widziałem demo.

SHINY TEAM

Pomysł na ten ultra-snajperski program narodził się w głowach Dave'a Perry'ego oraz jego drużyny, Shiny Productions. Za siedzibę obrali oni sobie zawsze słoneczne wybrzeże Kalifornii i tam od jakiegoś czasu pracują. Jak dotąd, ich największym sukcesem był ***Earthworm Jim***, zabawna, przeznaczona dla dzieci platformówka, bardziej podobna do kreskówki, niż do programu komputerowego. Doczekała się nawet swej wersji filmowej, znaczy się „kreskówkowej", co nieźle świadczy o jej popularności. I to wszystko, jeśli chodzi o pisanie gier. Jak widać, zespół kierowany przez Dave'a nie miał dotąd specjalnej okazji ani w pracy z grafiką 3D, ani nawet w tworzeniu gier „akcji". **MDK** jest ich pierwszym projektem tego typu. Tym większe zdumienie może budzić fakt, iż Shiny Productions od razu uzyskało(li) taki efekt: grafika SVGA (non stop), super wydajna sztuczna inteligencja, animacja płynna jak olej silnikowy Shella, trójwymiarowe postacie, przy których bohaterowie ***Quake'a*** wyglądają jak zły sen rzeźbiarza, no i oczywiście ów zapierający dech w piersiach efekt powiększania obrazu. Przyznasz chyba, że jest na co czekać. Bo ja już nie mogę wytrzymać.

Premiera **MDK** na Zachodzie prawdopodobnie nastąpi jeszcze przed świętami. Co do terminu ukazania się gry w Polsce, wypada mieć tylko nadzieję, iż jej dystrybutor, firma CD Projekt, zadba o to, abyśmy nie musieli czekać zbyt długo. Tylko do stycznia.

Piotr Orcholski






Murder Death Kill

W PRZYGOTOWANIU

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

Pentium
SVGA,

Dystrybutor:

CD Projekt
ul. Marszałowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03



STEEL LEGIONS

Producent: Digital Animations/Eidos

Wątkiem przewodnim tego numeru ŚGK są różnego rodzaju bojowe roboty. ***Earthsiege 2, Mechwarrior 2: Mercenaries, Shattered Steel, CyberStorm*** - wszystkie te programy w ten czy inny sposób symulują wojnę pomiędzy bojowymi maszynami kroczącymi. Jakkolwiek zdania są podzielone, można jednak zauważyć, iż ten rodzaj gier budzi ostatnio wśród graczy coraz większe zainteresowanie. Dla producentów software'u oznacza to ni mniej, ni więcej tylko widoki na duży zysk, nic zatem dziwnego, że do skoku na ten i tak już zatłoczony sektor komputerowej rozrywki szykuje się coraz więcej firm. Jedną, a raczej kolejną z nich jest **Digital Animations**, która od jakiegoś już czasu prowadzi intensywne prace nad grą zatytułowaną **Steel Legions**.

W największym skrócie, jest to kolejna symulacja walki olbrzymim, potężnie uzbrojonym i opancerzonym robotem, który w tym akurat wydaniu zwie się Goliath. Oczywiście, do dyspozycji masz wiele rodzajów tych maszyn. Różnią się one między sobą siłą ognia, szybkością, manewrowością, odpornością na trafienia itp. Znasz to zresztą z innych gier tego typu, w związku z czym nie będę Cię zanudzał.

SIECIOZALETY

Co innego, jeśli chodzi o sieciowe możliwości gry. Te są doprawdy imponujące. Opcja zabawy dla maksymalnie stu graczy to poprzeczka postawiona znacznie ponad to, co obecnie może zaproponować konkurencja. Co by nie mówić, jest to prawdziwy tłum i aż boję się pomyśleć, gdzie ja znajdę tylu chętnych. Na tym jednak nie koniec. Jak to zwykle bywa (w czasie sieciowania), możesz grać zarówno w trybie „cooperative", jak i wyruszyć na totalną wojnę przeciwko pozostałym uczestnikom zjazdu. Interesujący jest wówczas pewien fakt. Na początku „normalnej" gry wszystkie postacie obsługuje komputer. Po podłączeniu do sieci pewnej liczby graczy, każdy z nich przejmuje jedną z owych uprzednio sterowanych przez komputer postaci. Rzecz w tym, że pozostali gracze nie wiedzą jednak, którą. Efekt jest taki, że nigdy nie masz pewności, do kogo właściwie strzelasz (chyba, że nastąpi korelacja czasowa pomiędzy śmiercią danej postaci, a okrzykami wkurzonego sieciomana, którego jesteś w stanie usłyszeć). Może to być zarówno komputer, jak i siedzący obok kumpel. Intrygujące.







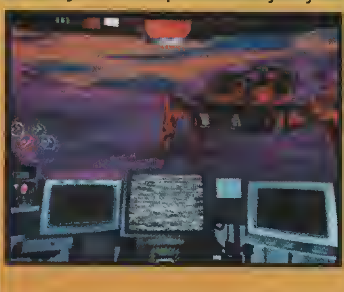


MYŚLĄCY KOMPUTER HMM... TAKI DOBRY?

Nie każdy ma dostęp do sieci i jej uroków. Dla „zamkniętych w sobie" przygotowano kilka atrakcji, które powinny zrównoważyć minusy ich kłopotliwego statusu społecznego. Największą z nich jest rewelacyjnie działająca sztuczna inteligencja. Jeśli wierzyć twórcom, bazuje ona na schemacie układu nerwowego, co w przekładzie na ludzki język, tudzież widoczne na ekranie efekty oznacza, iż każda z wielu biorących udział w grze „jednostek" traktowana jest jako odrębna, niezależna całość. Począwszy od generała, a na najprostszym żołnierzu skończywszy, reakcje każdej komputerowych postaci uzależnione są od posiadanych przez nie informacji, napływających rozkazów oraz zmieniających się warunków walki. Daje to w sumie nieskończoną liczbę zachowań i dlatego właśnie nawet grając z komputerem masz wrażenie, iż współzawodniczysz z żywym człowiekiem (w odróżnieniu od martwego człowieka, który gra jak komputer). Brzmi nieźle.

GRAĆ DO UPADŁEGO

W końcu, jeśli wciąż Ci mało, twórcy **Steel Legions** zadbali o to, abyś nigdy nie ukończył ich gry... Jest to zupełnie możliwe, gdyż program wyposażono zarówno w generator misji, jak i generator pola bitwy. W ten sposób otrzymujesz do wykonania niekończącą się liczbę zadań i raczej nie sądzę, abyś zdołał je zrealizować, co ja mówię, chociażby zobaczyć. Jeśli należysz zatem do grupy tych graczy, którzy w nieskończoność tną w jedną i tę samą grę, polecam Ci **Steel Legions**. Z pewnością ominie Cię wrażenie, iż „kiedyś już w to grałem".







Na sam koniec dodam jeszcze, że program stanowić ma „zrównoważoną" mieszankę odlotowej, rozgrywającej się w rewelacyjnym trójwymiarowym środowisku symulacji i jakby pozostającej nieco w cieniu, lecz i tak silnie zaznaczonej strategii. Cóż, pachnie mi to nieco najnowszą edycją ***Mechwarriora***, w którym element strategii również zaakcentowany jest w niezwykle silny sposób, ale szczerze mówiąc, nie przeszkadza mi to wcale. Poczekamy, zobaczymy... I ocenimy.

Piotr Orcholski

Steel Legions

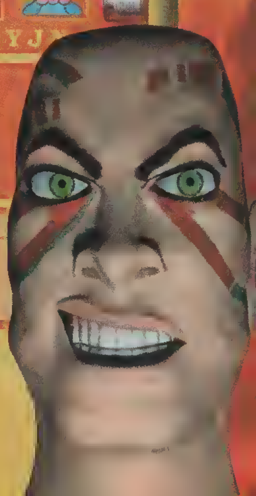
W PRZYGOTOWANIU

SYMULACYJ...

PC

Pentium, SVGA
Win '95, CD-ROM

Dystrybutor:
Mirage Software
ul. Obrońców 2c
03-933 Warszawa
tel. 671 93 21







Szybka jazda to narkotyk, bez którego pewni ludzie nie potrafią się obejść. Ścigają się przy każdej nadarzającej się okazji i nie wiedzą, iż tych samych emocji można doświadczyć przy komputerze. Zdania na ten temat są co prawda podzielone, jednak fakt pozostaje faktem, iż symulacje wyścigów samochodowych są coraz szybsze i coraz lepiej oddają rzeczywistość. Jedną z nich jest zaś **Power F1** firmy **Teque**.

POWER F1

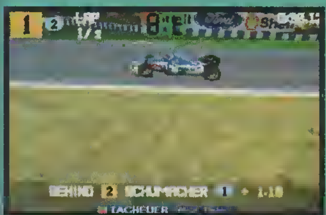
Producent: Teque/Eidos

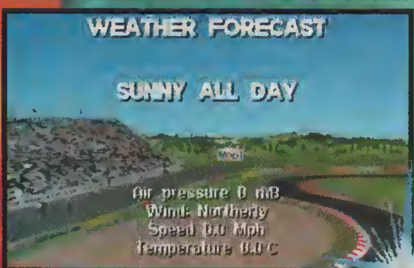
Na pierwszy rzut oka gra przypomina słynne już ***GP2*** i trzeba przyznać, że jest to silne wrażnie. Po piętnastu minutach zabawy zacząłem nawet podejrzewać, iż **F1** to taka jakby uproszczona wersja hitu MicroProse. Wreszcie po kolejnym kwadransie odkryłem, że mam przed sobą nie naśladowcę, lecz zupełnie nową i oryginalną grę. Całe zamieszanie wzięło się zaś stąd, iż jej twórcy postanowili połączyć realizm, jakiego nie powstydziłby się ***GP2***, z maksymalnie uproszczonym interfejsem obsługi. Gracze, którzy nie mogli poradzić sobie z niezwykle skomplikowaną procedurą startową ***GP2***, ustalaniem parametrów technicznych bolidu, dobieraniem opon i innych „bzdetów", teraz dzięki **Power F1** będą mogli skupić się tylko i wyłącznie na samej jeździe - to znaczy, jeśli chcą skupić się na samej jeździe. Opcje „techniczne" nadal są obecne w grze, ale ani nie są one zbyt rozbudowane, ani też nie musisz do nich zaglądać, jeśli nie masz ochoty. Do pełnej satysfakcji z gry wystarczy, że skupisz się po prostu na prowadzeniu bolidu, podziwianiu super grafiki i zdobywaniu punktów. Od czasu do czasu będziesz mógł zaś rozprostować trochę palce, oglądając powtórki z najbardziej krwawych karamboli. Umożliwi Ci to specjalna opcja ripleja służąca do odtwarzania i łączenia ze sobą wybranych momentów wyścigu. Oczywiście nie może obejść się też bez sieci. Towarzystwo siedmiu smutnych graczy bez wątpienia wystarczy Ci do osiągnięcia pełnej satysfakcji z odniesionego zwycięstwa. Ponadto możesz także spróbować zabawy przy ekranie podzielonym na dwie części. Tej opcji dawno już nie widziałem, a na pewno fajnie byłoby znów poczuć bliskość siedzącego obok człowieka - najlepiej w spódniczce.

Power F1 zapowiadany był na koniec listopada, zamykając ten numer ŚGK nie mieliśmy jednak żadnych informacji na temat pełnej wersji gry. Wniosek - albo znów „coś" się przesunęło, albo rzeczywiście był/będzie to 30 listopada.

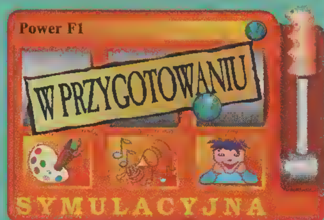
Piotr Orcholski











PC
486 DX2
8 MB RAM
CD-ROM





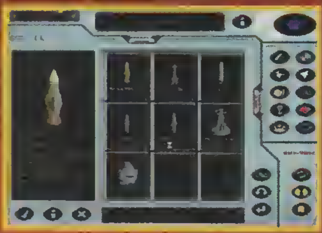
We wrześniu ukazała się u nas zapowiedź nowej strategii firmy **Gremlin** zatytułowanej **Fragile Allegiance**. Z dostępnych wówczas informacji wynikało, iż program ukaże się jesienią tego roku, co przyjęliśmy z pewną ulgą, gdyż producenci nie rozpieszczają nas zwykle krótkimi terminami. Tym razem było jednak inaczej. Już po wydrukowaniu numeru doszły nas wieści, iż gra będzie gotowa dopiero pod koniec listopada. Zatem w chwili obecnej powinna ona albo być już w Polsce, albo też lada moment do nas trafić. Sądzę, że w obydwu przypadkach Czytelnikom przyda się kolejna porcja świeżych informacji na temat **Fragile Allegiance**, gdyż na pewno będzie to miły relaks po quakowomechowym szaleństwie. I w ten sposób gra zawędrowała do działki „w przygotowaniu".

Trzon gry nie zmienił się od ostatniego razu ani na jotę. Nadal zajmujesz się zakładaniem nowych oraz eksploatacją już istniejących kopalni, które najczęściej rozmieszczone są na bogatych w minerały asteroidach. Twoje zadanie polega na takim pokierowaniu ich rozwojem, aby zaczęły przynosić zysk, no i stały się w miarę niezależne. Oczywiście, wcześniej czy później spotkasz swoich przeciwników - sześć inteligentnych obcych ras. Kierowane przez całkiem niezłą sztuczną inteligencję, z pewnością będą one wymagającym przeciwnikiem, więc zanim wyruszysz na wojnę, zastanów się, czy aby na pewno masz dostateczną ilość środków do jej prowadzenia. Broń w końcu kosztuje i to wcale niemało, a Tobie nie może jej zabraknąć w samym środku konfliktu. Ponadto czasami lepiej jest najpierw pohandlować, a dopiero później wykopać topór wojenny. Raz zaatakowani Obcy mogą nabrać podejrzeń co do Twoich dobrych intencji (peace! peace!), a wtedy raczej nici z wymiany towarowej. Autorzy









sami zresztą przyznają, iż procedury sterujące „zachowaniem" Obcych są bardzo „pamiętliwe" i łatwo nie wybaczą Ci agresji.

Jeśli zrezygnujesz, nie na długo oczywiście, z prowadzenia wojen, możesz przynajmniej podpatrywać, co robią inni. Satelita szpiegowski umieszczony na orbicie jakiegoś asteroidu powie Ci wszystko na temat Obcej działalności. Nawet lepszy jest zawodowy szpieg, który nie tylko dostarczy Ci świeżych informacji, ale może również dokonać małego sabotażu. Oczywiście, Obcy również stosują podobne chwyty, w związku z czym powinieneś być ostrożny. Nigdy nie wiadomo, czy za chwilę nie wyleci Ci w powietrze jakaś fabryka.

Bez dwóch zdań najlepszym pomysłem twórców gry jest jednak instytucja nadzorcy kopalni. Gdy Twoje górnicze imperium osiągnie już „słuszne" rozmiary, na pewno trudno Ci będzie kontrolować każdą górniczą kolonię. Możesz jednak oszczędzić sobie związanych z tym kłopotów, zatrudniając nadzorcę. Za odpowiednią zapłatę dopatrzy on, aby wszystko kręciło się dalej jak należy i nawet przynosiło dochód. Radzę nie spóźniać się jednak z zapłatą. Taki wkurzony, goły facet może zdrowo namieszać, zanim zdecyduje się opuścić swoją niezbyt dochodową posadę. Albo zamienić się w totalnego lenia.

Swego rodzaju nowością w tego rodzaju grach jest czarny rynek, na którym możesz zakupić niezbędne, a przy tym nieosiągalne gdzie indziej towary. Narkotyki, broń biologiczna, instytucje podwyższające morale kolonistów, jak na przykład „dom uciech" - wszystko to jest konieczne, jeśli chcesz uczynić swe życie łatwiejszym. Niestety, jest to bardzo kosztowny interes.

Na sam koniec kilka słów o grafice, a konkretniej o rewelacyjnej animacji Obcych. **Fragile Allegiance** jest pierwszą grą, w której **Gremlin** wykorzystał nową technologię kręcenia ultra realistycznych zdjęć twarzy. W ten sposób Obcy ambasadorzy wyglądają jak „żywi", a ich twarze wyrażają emocje. Dzięki temu możesz na przykład zoorientować się, że Twój rozmówca blefuje lub że jest zdenerwowany. W trakcie trudnych negocjacji z delegacją Obcych może być to naprawdę bezcenna wskazówka.

No tak, nie pozostaje mi już nic innego, jak uzbroić się w cierpliwość i czekać na pełną wersję gry. Jak znam życie, nadejdzie ona już „jutro" i do tego czasu musi mi wystarczyć wersja demonstracyjna. O, ja biedny robaczek.

Piotr Orcholski



Producent: Gremlin Interactive





Dystrybutor:
LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (48-2) 642 27 68

Świat Gier Komputerowych POLECA

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Producent: Blue Byte

Cześć, ryby głębinowe. Ostatnimi czasy twórcy gier niezbyt nas rozpieszczali nowymi symulacjami i nasze podwodne wojaże musieliśmy ograniczyć do przygód już wielokrotnie przeżytych, grając w ***Silent Service 1*** i ***2, Subwar 2050*** czy ***Silent Hunter.*** Na szczęście, nie wszyscy o nas zapomnieli w natłoku kolejnych doomów.

Nie wszyscy, bowiem na rynku właśnie ukazała się kolejna podwodna epopeja pt. **Archimedean Dynasty** firmy **Blue Byte**.

O grze tej pisaliśmy już w numerze 11/96, w dziale W PRZYGOTOWANIU. Piotr Orcholski, bazując wówczas na wersji demonstracyjnej oraz materiałach prasowych, ocenił ją nad wyraz wysoko i... okazuje się, że wcale się nie pomylił. Gra rzeczywiście jest tak dobra, jak to wynikało z zapowiedzi, ale po kolei.

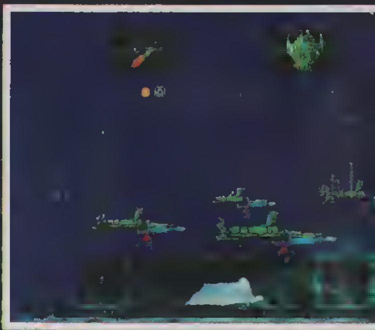
Na początek kilka słów o świecie, w jakim toczy się akcja gry. Nieustanne konflikty militarne, które wraz z przełomem wieków szczególnie się nasiliły, w końcu doprowadziły do konfrontacji ostatecznej. Po atomowym holokauście, który swoim zasięgiem objął całą Ziemię, życie na powierzchni naszej planety stało się niemożliwe. Jedynym schronieniem okazały się głębiny mórz i oceanów, odcięte od świata zewnętrznego 40-metrową warstwą opadów radioaktywnych. Ci, którzy schronili się tam na czas, przeżyli apokalipsę. To właśnie oni stali się pionierami budującymi nową cywilizację. Tak powstały podwodne miasta, fabryki, kopalnie - monumentalne wytwory świata zwanego od tej pory Aqua. Niestety, pomimo dramatycznych doświadczeń, natura człowieka wcale się nie zmieniła. Pirackie napaści, akty terrorystyczne, zbrojne najazdy nadal były codziennością, a zawód najemnika ciągle stanowił jedno z najlepiej płatnych zajęć.





W grze wcielasz się, oczywiście, w osobę najemnika - Emeralda „Deadeye" Flinta. Podczas jednej z rutynowych wypraw, polegającej na eskortowaniu transportu siarki, nieznane jednostki dokonały niespodziewanego ataku. Podczas zaciętej walki Twoja łódź została storpedowana i nie pozostało Ci nic innego, jak tylko katapultować się w ostatniej chwili. Niestety, Twoją kapsułę przechwycono i wkrótce znalazłeś się na pokładzie pirackiego statku-matki. Normalnie oznaczałoby to, że stałeś się niewolnikiem, który resztę życia spędzi w jakiejś nielegalnej kopalni, ale w końcu znany jesteś z tego, że szczęście dopisuje Ci w każdej sytuacji. Traf chciał, że kapitanem statku okazała się Twoja dobra, ehem, znajoma, która w imię starej, ehem, przyjaźni postanowiła zrobić dla Ciebie wyjątek i puścić Cię wolno. Przed uwolnieniem spytałeś jeszcze o rzecz, która od chwili ataku nie dawała Ci spokoju - dlaczego piraci napadli właśnie na ten transport, bądź co bądź zawierający ładunek o znikomej wartości. Odpowiedź była dziwna i tajemnicza. Ponoć w największych głębinach czai się nieznane Zło, które pragnie zniszczyć ludzkość, zaś siarka ma pomóc w jego unicestwieniu. Kiedy Twoja rozmówczyni mówiła o tym, po raz pierwszy na przestrzeni Waszej znajomości dostrzegłeś na jej twarzy strach.

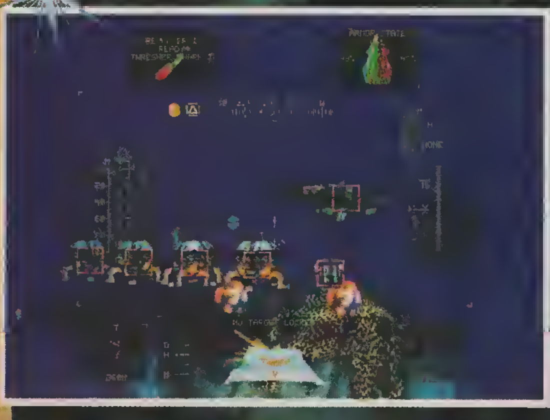
Tyle tytułem wprowadzenia. Startujesz w bazie Magellan. Po krótkim zapoznaniu się z kilkoma tubylcami otrzymujesz od swojego pracodawcy, El Topo, pierwsze zlecenie. Twoje zadanie polega na eskortowaniu Perry'ego Lasalle z bazy Vespucci do Topo's Asylum. Tak rozpoczynasz swoją przygodę.



Gra toczy się na dwóch płaszczyznach. Pierwsza dotyczy strony fabularnej, a miejscem akcji są bazy (plus krótkie filmiki między etapami). Na ekranie pojawia się wówczas widok takiej bazy z zaznaczonymi lokacjami, Ty zaś „wchodzisz" do nich i rozmawiasz z poszczególnymi postaciami. Drugim sposobem prowadzenia dialogu jest korzystanie z łączy Via En-Com za pośrednictwem Twojego osobistego notebooka. Ta część gry w dużej mierze przypomina dziwaczną odmianę przygodówki. Nawiasem mówiąc, postaci w grze jest aż 100, a każdą cechuje inne zachowanie. Czasem musisz bardzo uważać, aby nie obrazić swojego rozmówcy, od którego zależą dalsze Twoje losy.

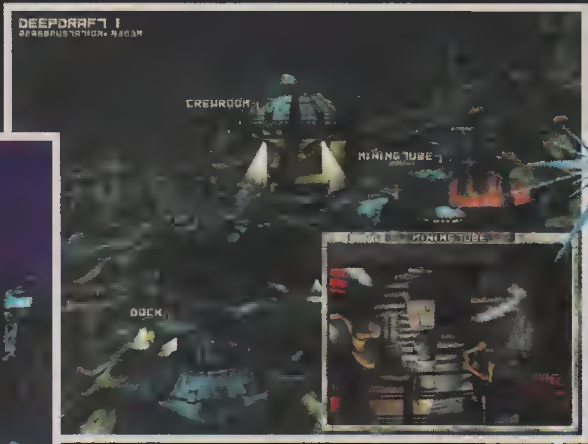
Także w tym trybie wyposażasz swój statek w sprzęt i broń. Tej ostatniej masz aż 30 rodzajów, choć w sumie ogranicza się to do wyboru odpowiednich torped lub działek. Ale to wystarczy - torpedy „big bang" robią aż nadto zamieszania, by czuć się w pełni zaspokojonym. W tym miejscu warto też dodać, iż w trakcie gry będziesz dowodził czterema rodzajami łodzi.

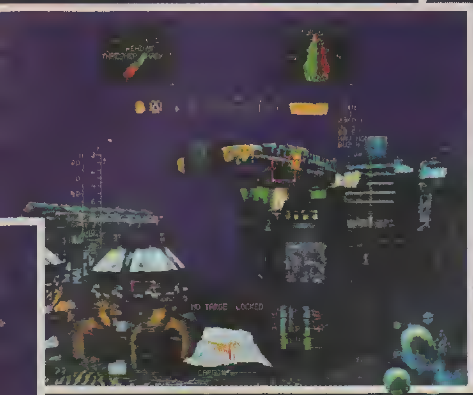
Druga płaszczyzna to bezpośredni udział w kolejnych misjach (jest ich aż 60!). Dopiero tutaj zaczyna się prawdziwa zabawa. Przechodzisz wówczas do ekranu mapy, gdzie masz dokładnie omówioną sytuację, wyszczególnione cele oraz podane strategie działania, po czym następuje zmiana ekranu i rozpoczyna się żmudne wypeł-

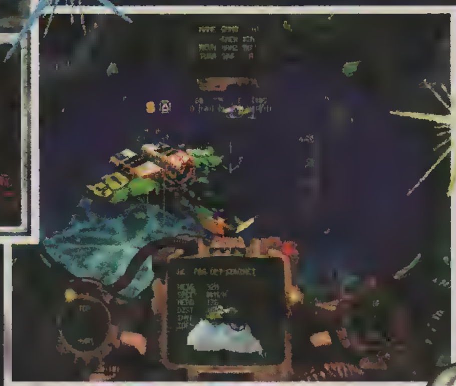












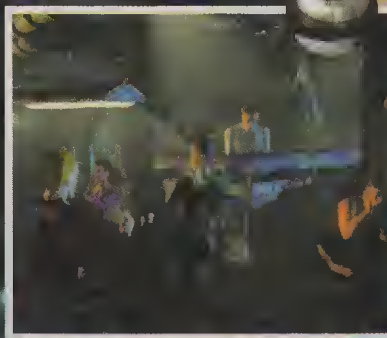
nianie zleconego zadania. W tym miejscu gra zbliżona jest do ***Subwar 2050***. Otoczenie oglądasz z pozycji pilota podwodnego bolidu, zaś akcja toczy się w środowisku 3D.
I to jak się toczy! Patrolowanie obszarów wokół baz, eskortowanie transportów towarowych, rekonesans na terenie wroga - to tylko ułamek tego, co Cię czeka. Oczywiście, akcji cały czas towarzyszą bitwy. Niektóre z nich to gigantyczne batalie, przypominające te znane choćby z ***X-Winga*** czy ***TIE Fightera***. Pod tym względem **Archimedean Dynasty** zdecydowanie góruje nad ***Subwar 2050***.

Zresztą to nie jedyna przewaga omawianej gry. Inną jest choćby cała oprawa graficzno-dźwiękowa, co jest zrozumiałe, gdy uwzględni się postęp, jaki dokonał się w tej dziedzinie w ciągu ostatnich lat. W skrócie mówiąc, masz do czynienia z dopracowaną do ostatniego szczegółu (ach, te widoczki podwodnych baz!) grafiką SVGA w 65.000 kolorów oraz z niezwykle realistycznym dźwiękiem. Muzyka, odgrywana głównie w trakcie filmowych przerywników, także dorównuje jakością wykonania. Jej monumentalny wręcz charakter nadaje grze klimatu, jakiego próżno szukać w innych tego typu produkcjach. Jeśli dodać do tego przystępną obsługę całości (choć do prowadzenia łodzi trzeba się przyzwyczaić) oraz kilka innowacyjnych pomysłów, w rodzaju uwzględnienia prądów wodnych (wszystko wciąż faluje), to **Archimedean Dynasty** prezentuje się naprawdę okazale.

Przejdźmy teraz do rzeczy najbardziej drastycznej, to znaczy do wymagań. Minimalną konfiguracją potrzebną do uruchomienia gry jest PC 486DX4/100 MHz, 8 MB RAM, karta SVGA, podwójny CD-ROM, plus 35 MB wolnego miejsca na dysku twardym. Gra działa tak pod MS-DOS (v. 5.0 lub wyżej), jak i pod Win'95. Oczywiście, aby grało się lepiej, twórcy **Archimedean Dynasty** polecają Pentium 90 MHz z 16 MB RAM, a i tak moim zdaniem jest to jeszcze za mało, gdyż przy dużej ilości przeciwników w trybie 3D gra „lubi się haczyć". Ale cóż, skoro chce się uzyskać takie efekty, jakąś cenę za to zapłacić trzeba.

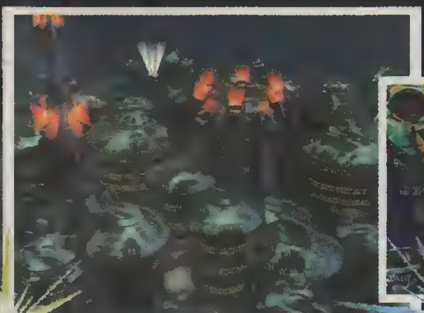
Blue Byte znany jest z takich hitów, jak cykl ***Battle Isle***, ***History Line 1914-1918***, ***The Settlers 1* i *2***, ***Albion***. Wszystkie te gry stanowią klasę samą w sobie i na stałe weszły do kanonu gier komputerowych. **Archimedean Dynasty** to kolejna wspaniała produkcja, która w swojej kategorii zapewne zawojuje świat graczy - zwłaszcza miłośników symulacji podwodnych, ale i gier przygodowych. Jeden z moich znajomych, widząc jak wspaniale prezentuje się program, wcale nie był tym zdziwiony. „Oni zawsze robią porządne rzeczy" - stwierdził. Zgadza się. Po prostu **Blue Byte** to fabryka hitów.

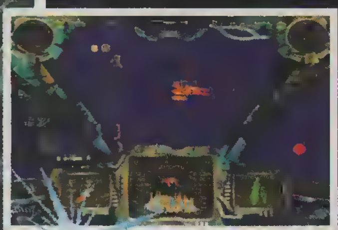
Piotr Hazard















Archimedean Dynasty

! 9 !

SYMULACYJNA

PC

486DX4/100 MHz
8 MB RAM
SVGA, CD-ROM

Dystrybutor:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03















SMURFY

SMURFOTELETRANSPORTER PL

„Hej, dzieci, jeśli chcecie zobaczyć Smurfów las, przed ekran dziś zapraszam Was, więc telewizor włączcie, dźwięk podkręćcie i usiądźcie, zaczynamy zaraz nowy film".

Znasz to? A jakże! Któż z nas, dzieci czy dorosłych, nie nucił tej piosenki, siadając w niedzielny wieczór przed telewizorem i z niecierpliwością oczekując następnego odcinka przygód niebieskich stworków? Czasy się zmieniły, a wraz z nimi - możliwości. Dzisiaj, oprócz biernego przyglądania się kolejnym perypetiom Smurfów, możesz wcielić się w wybraną postać i osobiście pokierować jej poczynaniami. Taką właśnie szansę daje Ci firma **Infogrames**, która stworzyła grę pt. **Smurfy - Smurfoteletransporter**.

Komputerowa wersja Smurfów po raz pierwszy w Polsce pojawiła się na tegorocznej, jesiennej edycji Gambleriady, a jej prezentacja przez cały czas trwania targów cieszyła się dużym zainteresowaniem. Dlaczego? Otóż firma Mirage Software zdecydowała się na wydanie **Smurfoteletransportera** w pełni po polsku! Gra jest prawie całkiem pozbawiona napisów, a w ich miejsce pojawiają się mówiące naszym ojczystym językiem Smurfy! Zapewne zastanawiasz się, kto udostępnił im swoich głosów. Otóż wyobraź sobie, że wszystkie Smurfy mówią głosem, do którego przyzwyczajeni jesteśmy z dobranocki. Takie nazwiska, jak Wiesław Michnikowski, Mieczysław Gajda czy Halina Chrobak mówią same za siebie. Słowem - pełny profesjonalizm.

Producent: Infogrames

Znając już realia gry możesz przystąpić do zabawy. Na początek musisz zapoznać się z zaistniałą sytuacją. Z intra dowiadujesz się o uprowadzeniu Smurfetki przez podstępnego Gargamela. Zły czarodziej tym sposobem chce zwabić do siebie resztę Smurfów, wiedząc, że nie pozostawią oni swojej jedynej koleżanki na pastwę losu. Jak zwykle, na pomysł uratowania Smurfetki wpada Papa Smurf, który postanawia zbudować smurfoteletransporter. Dzięki temu urządzeniu nie trzeba wyruszać do zamku Gargamela, gdyż Smurfetka samoistnie zostanie przeniesiona do swojej rodzinnej krainy. Pojawia się tylko jeden problem - trzeba zbudować tę machinę. I właśnie tutaj pojawiasz się Ty - bohater, który zobowiązuje się przynieść wszystkie potrzebne komponenty do jej budowy.

Gra pozwala wybrać jednego spośród sześciu Smurfów. Papa Smurf informuje Cię, jakich składników potrzebuje, a potem wysyła do krainy Smurfów. Przed Tobą długa droga, gdyż przemierzać będziesz lasy, rzeki, a nawet śniegi. Będziesz musiał stawiać czoła różnym zagadkom, wykazywać się niezłym refleksem i spostrzegawczością, lecz przede wszystkim pamiętać o biegnącym czasie i o tym, że ktoś Cię z niecierpliwością oczekuje. W swej wędrówce oczywiście nie będziesz sam. Pomagać Ci będzie zarówno Papa Smurf, jak i inne leśne zwierzęta pojawiające się w trakcie zabawy. To dzięki nim dowiesz się, gdzie należy szukać składników. Po znalezieniu jakiegoś komponentu Papa Smurf natychmiast przystępuje do eksperymentu, którego efekt niejednokrotnie Cię rozśmieszy.

Poruszając się po krainie zetkniesz się z różnymi zadaniami. Będziesz musiał na przykład dopasować puzzle, pomalować obrazek, zdmuchnąć świeczki z urodzinowego tortu, a nawet przelecieć pośród ptactwa na grzbiecie bociana. Rozwiązanie niektórych zagadek przyniesie Ci korzyść w postaci kropel rosy, których musisz zebrać większą ilość (uzależnioną od wybranego poziomu trudności), a innych pozwoli Ci na otrzymanie jednego z komponentów. Po każdym poprawnym rozwiązaniu zadania zostajesz uraczony sekwencją animowaną. Szukając potrzebnych Ci składników, możesz także trafić na ukryte przejścia, pomocne w szybkim przemieszczaniu się po krainie, jak również na pułapki zastawione przez Gargamela opóźniające dotarcie do celu. Po znalezieniu wszystkich przedmiotów i zbudowaniu transportera czeka Cię nagroda w postaci specjalnego podziękowania Smurfetki. Cóż to za widok!

Na koniec kilka słów o samym programie. Grafika, pomimo że wyświetlana jest tylko w trybie VGA,

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA









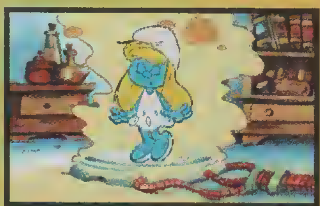


prezentuje się doskonale. Peyo zadbał o to, by gra w niczym nie odbiegała od filmu. Dowcipne teksty, świetnie podłożone głosy, różnorodność zagadek i niezbyt częste powtarzanie się tych samych scen - to główne walory programu. Ponadto możliwość gry w cztery osoby znacznie wpływa na zwiększenie poziomu atrakcyjności zabawy. Jak informuje instrukcja, **Smurfoteletransporter** przeznaczony jest głównie dla dzieci w wieku od pięciu lat, choć nie wiem, czy tak młodzi gracze poradzą sobie ze wszystkimi zagadkami. Ciekawym zabiegiem jest możliwość regulowania czasu gry przez rodziców. W dostępnym tylko dla nich menu, szczegółowo opisanym w instrukcji, mogą oni wyznaczyć taki czas grania dla swojej pociechy, jaki uważają za odpowiedni. Po jego upłynięciu Papa Smurf informuje gracza, że gra zostaje zakończona, podając jeden z pięciu wybranych argumentów (np. czas spać czy odrób zadanie domowe). Do kompaktu z grą dołączona jest wyczerpująca instrukcja obsługi, a także mapa całego terenu z opisanymi wszystkimi dostępnymi miejscami.

Smurfoteletransporter jest najlepszą w pełni spolszczoną multimedialną grą dla dzieci i na pewno będzie doskonałym prezentem pod choinkę. Polecam ją wszystkim, mając świadomość, że najmłodsze pokolenie dozna z pewnością większej satysfakcji, niż dorośli. Chociaż...

Arkadiusz Matczyński







Smurfoteletransporter

9 ! !

PRZYGODOWA

PC

386 DX
4 MB RAM
VGA, CD-ROM

Dystrybutor:
Mirage Software
ul. Obrońców 2c
03-933 Warszawa
tel. 671 93 21



TRIKI

IBM

ABUSE

Uruchom program z następującym parametrem: abuse -edit. Po uruchomieniu gry ustaw kursor na środku ekranu i naciśnij [Shift] + [Z], następnie [Tab]. Teraz gra nie będzie już taka trudna. Kiedy skończy Ci się amunicja, to trzymając prawy przycisk myszki, naciśnij lewy.

ASSAULT RIGS

LEVEL:	KOD:
MOTO	123123
GINGER	83947
SKATE	612947
MINIMAZE	192345
HIDE	564764
PYRAMID	476326
SPEEDWAY	572963
BUMPS	173653
BOW	457364
OPEN	567436
GRANDPRIX	149763
SUPER BOWL	758733
EUP NN	192376
DEMON	926764
QUADBOWL	192875
YRUNAROUND	884632
NEXTGEN	212132
THIS WAY	322443
JOY JOY	323343
NODDY	233313
EWASTELANDS	324412
VERTIGO	122243
GEM TOWER	321233
YBRIDG	232131
OBLITERATE	334212
ARENA	331342
P B M	423334
RAM	324132
OASIS	331221
EHALLS	413333
COASTER	424442
MINE	333432
YLOOK UP	242123
DEADLINE	112134
FORT	121332
PARK A LOT	223423
ZAMCAM	411113
WILD	343342
OIL RIG	244241
YRIGHT WAY	142332
WASTE TWO	242222
DOD	324144
AIR	241413
JUMP	421343
ROOM 101	321421
EFIREP	113112
WAVE	142442
PUSH OFF	431313
YPERIMETER	133112
THE CASTLE	232321
FORTRESS	213113
LIFTS AHOY	313421
PUSH	413432

DESCENT 2

Podczas gry wpisz:

(wersja shareware)
BITTERSWEET - przełączenie ruchomych ścian
MOTHERLODE - broń
WHAMMAZOOM - zmiana poziomu
PIGFARMER - zmiana tła

(wersja pełna)
ALGROOVE - wszystkie klucze
ALIFALAFEL - przydatne przedmioty
ALMIGHTY - większa odporność
BITTERSWEET - zobacz co dzieje się ze ścianami
GODZILLA - zwiększa rozmiar statku
GOWINGNUT - ochrona przed guidebotami
ROCKRGRL - cała mapa
SPANIARD - zabija roboty, ponowne wpisanie zabija bossów, a ponowne - guideboty

Pozostałe, mniej przydatne hasła:

CURRYGOAT	GABBAGABBAHEY
DELSHIFTB	HELPVISHNU
DUDDABOO	HONESTBOB
EATANGELOS	JOSHUAAKIRA
ERICAANNE	LPNLIZARD
FOPKJEWA	SPANIARD
FRAMETIME	SUPERHIRES
FREESPACE	ZINGERMANS

EARTHWORM JIM (wersja dla Win'95)

Wpisz następujące hasła:
GETTHECHEESETOSICKBAY - dostęp do wszystkich poziomów;
JUSTWHATYOUSEEPAL - amunicja do broni plazmowej;
ROMARIO - dostęp do pierwszych 11 poziomów;
THREEMILEISLAND - energia;

Możesz także wpisać:
FESTERING
PULSATING
PUSFILLED

ELF

Spauzuj grę i wpisz: HIGHLANDER. Wówczas:
[I] - nieskończona ilość żyć
[M] - szef
[S] - następny poziom

LEMMINGS HOLIDAY

FLURRY:
02. IJJLDNCCCN
03. NJLDNCADCK
04. JLDLCINECR
05. LDLCAJNFCK
06. DLCIKLLGCS
07. LCANNLDHCQ
08. CINNLLHICN
09. CAJIMDLJCK
10. MJHMDLCKCW
11. NJOLHCGLCN
12. JMDLCINMCK
13. MDLCCJONCV
14. DLCKJNMPCK
15. CINNMDLQCS

BLIZZARD:
02. CAKKNNHBDN
03. JKLFNCCDR
04. KLFNCKNEDJ
05. LFLCCJOFDQ
06. FLCKJOLGDJ
07. NCANNLFHDV
08. CAJKMFLJDP
09. KKHMFLCJDP
10. NJMFLCCLDW
11. KMGLCKNMDR
12. NGLCGJMNDM
13. ONHCGKLNDR
14. OJCMKNOODN
15. LCCNNMFPDO
16. BINOOOLQDQ

MECHWARRIOR 2

Przytrzymaj [Ctrl] + [Alt] + [Shift] i wpisz:
CLARK - widzisz w promieniach rentgenowskich
KENT - nieśmiertelność

MEGABLASTER

01. brak	26. 2460
02. 6721	27. 3006
03. 9816	28. 4745
04. 5561	29. 2701
05. 7639	30. 9020
06. 5589	31. 5613
07. 3429	32. 6712
08. 8160	33. 9682
09. 4279	34. 3210
10. 8690	35. 1862
11. 1018	36. 8454
12. 2484	37. 4693
13. 5378	38. 4278
14. 3243	39. 1019
15. 6205	40. 7146
16. 8505	41. 4991
17. 6179	42. 1805
18. 1094	43. 5807
19. 8051	44. 3102
20. 6926	45. 8977
21. 3184	46. 9180
22. 7788	47. 1377
23. 5961	48. 9174
24. 5862	49. 8549
25. 5622	

ONE STEP BEYOND

001. 42048	014. 21776
002. 43328	015. 27930
003. 45376	016. 49706
004. 48704	017. 12101
005. 14080	018. 61807
006. 22784	019. 48373
007. 36864	020. 44389
008. 59648	021. 12762
009. 30977	022. 17151
010. 25090	023. 29657
011. 56067	024. 46552
012. 15622	025. 10418
013. 46154	026. 56714

027. 41341	065. 36816
028. 58055	066. 53710
029. 59140	067. 24735
030. 51660	068. 12654
031. 45265	069. 37133
032. 31134	070. 49787
033. 10608	071. 21385
034. 41486	072. 45381
035. 52094	073. 26766
036. 28045	074. 32147
037. 14348	075. 58657
038. 42393	076. 25269
039. 56741	077. 18391
040. 33343	078. 43404
041. 24549	079. 61539
042. 57636	080. 39408
043. 16394	081. 35156
044. 48495	082. 48773
045. 24889	083. 43929
046. 33384	084. 52702
047. 58273	085. 30840
048. 25866	086. 17751
049. 18604	087. 48591
050. 44470	088. 40551
051. 62818	089. 49142
052. 41497	090. 49437
053. 38780	091. 32788
054. 14742	092. 16690
055. 53266	093. 49478
056. 42473	094. 40633
057. 55739	095. 50111
058. 57956	096. 50488
059. 47904	097. 35064
060. 40325	098. 19761
061. 22694	099. 54569
062. 62763	100. 48795
063. 19922	
064. 17150	

OXYD MAGNUM

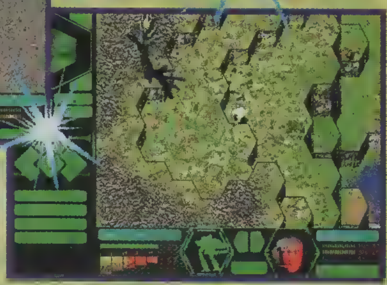
Pozostałe kody (wcześniejsze zamieszczono w numerze 8/96):

052. 70370609	077. 26093418
053. 23326211	078. 11676607
054. 95626932	079. 69421493
055. 68165303	080. 58632123
056. 26729336	081. 17189650
057. 64194675	082. 53113536
058. 86223230	083. 47640135
059. 64811274	084. 06979920
060. 80411666	085. 65914917
061. 07993986	086. 10514120
062. 91069662	087. 96204636
063. 90262957	088. 16550005
064. 83333677	089. 17561760
065. 89882818	090. 34493724
066. 75562082	091. 99898913
067. 36485136	092. 57587967
068. 56988310	093. 08110454
069. 15352071	094. 45289502
070. 88079866	095. 48529617
071. 42447856	096. 78059932
072. 27623703	097. 43134777
073. 67214017	098. 20061737
074. 63838940	099. 79231045
075. 59147171	100. 82705689
076. 47682221	

STRIFE (wersja shareware)

Podczas gry wpisz:
IBGOD - nieśmiertelność
GOTOx - przeskok do poziomu x





Oto znajdujesz się na polu bitwy, a przed Toba rozciąga się kilka kilometrów kwadratowych nieznanego terenu. Żeby było ciekawiej, większość mapy pozostaje zakryta, dopóki nie dokonasz jej eksploracji. Gdzieś tam czai się wróg, nie zwlekaj zatem i od razu rozpoczynaj akcję. Walka podzielona jest na tury, nie musisz się zatem spieszyć z wykonywaniem posunięć. Aby przemieścić jednostkę w dowolnie wybrane miejsce, wystarczy uaktywnić ją za pomocą lewego klawisza myszki oraz w ten sam sposób wskazać miejsce przeznaczenia. Roboty mogą wchodzić praktycznie na każdy rodzaj terenu, wędrują nawet po wodzie. Oczywiście, nawierzchnia bywa skrajnie zróżnicowana, począwszy od spokojnej, zielonej tonacji trawiastych wzgórz, a na wulkanicznych kraterach skończywszy. Każda maszyna posiada określoną liczbę punktów ruchu na turę. Jeżeli nie będzie w stanie w bieżącej kolejce dojść do wybranego przez Ciebie miejsca, część pól trasy Herca zmieni kolor na czerwony. Poza tym sterowanie cyborgiem jest bardzo proste, ale i daje spore możliwości. Mam tu na myśli nie tylko przesuwanie się, ale również drobiazgowy wybór trasy oraz obroty maszyn o 60 stopni. Jeśli jesteś zapalonym strategiem i sposób przedstawienia bitwy np. w ***Warhammerze*** przypadł Ci do gustu, ucieszysz się zapewne na wieść, iż w omawianej pozycji problem rozwiązano podobnie. Można nie tylko powiększać i zmniejszać mapę, ale również obracać nią w dowolny sposób. To chyba tyle, jeśli chodzi o przesuwanie oddziałów.

Liczba rzuconych do akcji cyborgów zależy wyłącznie od Ciebie, o czym decydujesz, łącząc maszyny z pilotami. W ogóle powodzenie misji zależy w dużej mierze od konfiguracji sprzętu oraz uzbrojenia. Czasem może się zdarzyć, że wybrane roboty są zbyt wolne, wskutek czego przeciwnik zlikwiduje je bardzo szybko. Kiedy indziej skończy Ci się amunicja, zanim wyeliminujesz zagrożenie. Dlatego warto dokładnie czytać odprawy przed misjami, w nich bowiem zawarte są wskazówki co do profilu starcia. Istotne jest również zajęcie odpowiedniego terenu. Masz możliwość ukrywania się za pagórkami, które oprócz pancerza, stanowią Twoją jedyną osłonę przed wrogimi pociskami. Jak zatem widać, do walki niezbędna jest przemyślana strategia. Jeśli po prostu popędzisz przed siebie, strzelając do wszystkiego, co choć trochę przypomina maszynę, doprowadzi to do nieuchronnego niepowodzenia. W rozgrywce przydatne okazują się takie manewry, jak wzajemne krycie, marsz w tyralierze, rekonesans.

Ogólnie mówiąc, program należy do trudnych, głównie ze względu na wysoki poziom komputerowej inteligencji. Jeśli już dojdzie do starcia, wydarzenia toczą się niezwykle szybko. Następuje wzajemne ostrzelanie i ewentualna obrona bądź ucieczka. Efektywność swoich pilotów możesz podnieść przez nafaszerowanie ich medykamentami (ciekawa praktyka), lecz takie rozwiązanie ma poważną konsekwencję. Mianowicie poziom toksyn w organizmie takiego delikwenta podnosi się wówczas bardzo szybko, co grozi jego rychłą śmiercią. Od tego momentu musisz więc działać błyskawicznie. W czasie starcia zachodzi nie raz konieczność wydania rozkazu „obrona". Wtedy maszyny automatycznie wykonują czynności mające na celu wydostanie się z opresji. A skoro już jesteśmy przy strzelaniu, warto zauważyć, że maszyny nie wystrzeliwują pocisków same z siebie. Musisz, niestety, dokonywać tego sam.

Jak sugerują powyższe akapity, **MissionForce: CyberStorm** należy do gier profesjonalnie wykonanych i posiadających odpowiedni klimat. Tak jest w istocie, choć na wysoką ocenę wpływa nie tylko fabuła, lecz również oprawa. Grafika w wysokiej rozdzielczości pełna jest animacji oraz efektownych bajerów. Niezwykle ładne wnętrza pomieszczeń bazy, a także użyteczna, choć chyba zbyt schematyczna mapa pola bitwy to cechy, którymi omawiany program może się poszczycić. Jeszcze lepsze wrażenie sprawia dźwięk. Tak nastrojowej muzyki nie słyszałem już dawno. Posępne melodie, towarzyszące Ci podczas przygotowań do boju, wspaniale oddają nastrój mrocznej przyszłości. Jeśli dodamy do tego niezłą syntezę mowy (co ważne - obecną także w czasie bitwy) oraz całkiem przyjemne efekty dźwiękowe, otrzymujemy obraz bardzo dobrej gry, która potrafi zająć na długie dni, a nawet tygodnie. Ponadto **MissionForce: CyberStorm**, oprócz wszystkich wymienionych zalet, posiada jeszcze jedną: możliwość gry po kablu oraz w sieci. W to mi graj! Zamiast męczyć się z wymagającym komputerowym przeciwnikiem, wystarczy porozumieć się ze znajomym i już można ganiać za nim po całej planszy. Biorąc to wszystko pod uwagę, bez wahania mogę powiedzieć, iż tym razem twórcy ze **Sierry** stworzyli prawdziwe arcydzieło.

A teraz uwaga! Wielka niespodzianka! **Sierra** prowadzi niezwykle atrakcyjną i interesującą promocję programu. Jeśli kupisz grę teraz, w pudełku znajdziesz drugi egzemplarz za darmo, dzięki czemu będziesz mógł powalczyć w sieci z żywym przeciwnikiem bez dodatkowych nakładów. Pytanie tylko, czy polski dystrybutor zachowa się podobnie, jednak to już zupełnie inny temat. Ze swojej strony polecam grę z czystym sumieniem i czekam na ciąg dalszy wojen cyborgów. Powodzenia, stalowy wojowniku!

Piotr Bilski „Alien"



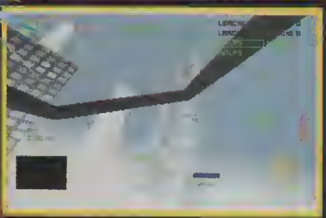




MECHWARRIOR 2 MERCENARIES

Producent: Activision





Zbliża się najzimniejsza pora roku, lecz miłośników wielkich, uzbrojonych robotów czeka gorący okres. Szał, jaki przed rokiem zapanował na punkcie ***Mechwarriora 2***, za sprawą kolejnych dodatków (Ghost Bear's Legacy oraz NetMech) zdaje się wcale nie przygasać. Co więcej, teraz dopiero walka rozgorzeje na dobre, gdyż naprzeciw siebie stanęli wielcy producenci software'u. Sześćset tysięcy sprzedanych egzemplarzy samego tylko ***Mechwarriora 2*** sprawiło, iż w olbrzymich robotach wszyscy zwąchali prawdziwą żyłę złota. Natychmiast rzucili się też do gorączkowej pracy, żeby tylko zdystansować konkurencję. Efektem tej rywalizacji jest prawdziwa nawała świeżych gier. Sierra jakiś czas temu przedstawiła ***Earthsiege 2***, którego idea kontynuowana jest obecnie w bardziej strategicznej formie przez ***CyberStorm***. Interplay promuje



swoje najmłodsze dziecko - ***Shattered Steel***, zaś **Activision**, sprawca całego zamieszania, wystawił do walki **Mechwarrior 2: Mercenaries** - swoje największe jak dotąd osiągnięcie w dziedzinie dwunożnych, potężnie uzbrojonych, 10-metrowych kolosów. W tej grze wyglądają one lepiej niż kiedykolwiek, są znacznie szybsze, lepiej uzbrojone, a ponadto kosztują tyyyyyyyle... forsy. Trudno, będziesz musiał rozbić swoją skarbonkę (biedna świnka), żeby w spokoju ducha móc się potem oddawać przyjemnościom mechanicznej wojny. Niestety, a właściwie „stety", tym razem będzie to również wojna ekonomiczna.

CO JEST POTRZEBNE DO PROWADZENIA WOJNY?

Takie pytanie zadał sobie kiedyś pewien generał. Nie mogę przypomnieć sobie jego imienia, pamiętam jednak, że wyszło mu, iż niezbędne są trzy rzeczy: pieniądze, pieniądze i jeszcze raz pieniądze. Cóż, były to prorocze słowa jako że nic nie kosztuje tyle, co dobrze wyposażona i wyszkolona armia. Roboty nie są w tym względzie żadnym wyjątkiem. Będziesz musiał naprawdę nieźle się nagimnastykować, aby zgromadzić fundusze niezbędne do zakupu nowych robotów, broni czy amunicji. Serwowana w ten sposób pokaźna dawka ekonomii stanowi zaś istotną różnicę pomiędzy starym i nowym **Mechwarriorem 2**. W poprzednim wcieleniu walczyłeś o bliżej niesprecyzowany honor swe-

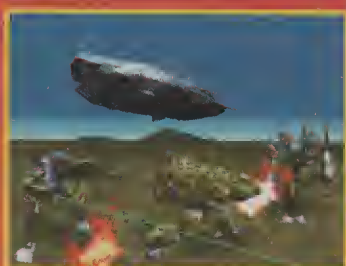


go klanu, samemu będąc bezpiecznie schowanym w jego hierarchicznej strukturze. Twój „mech" był zawsze gotowy do akcji, nie musiałeś troszczyć się o naprawy ani zużytą amunicję, jednym słowem - miałeś zapewnione komfortowe warunki walki. No cóż, zapomnij o tym. Teraz jesteś panem i władcą samego siebie. Masz swój własny, przestarzały pojazd, masz widoki na wielką karierę, a nade wszystko masz własne konto w banku! Tak... i niestety więcej z tym problemów, niż pożytku. Najgorsze jest to, iż cały czas musisz pilnować, aby było ono pełne - zależy od tego Twoje życie. Dróg do realizacji tego wzniosłego celu wiedzie zaś kilka. Możesz na przykład wybierać tylko te najbardziej intratne kontrakty, aby w trakcie pojedynczej misji zarobić jak najwięcej. Możesz także stosować nieczyste chwyty, aby zmniejszyć liczbę uszkodzeń, jakie zawsze powstają w czasie walki. W końcu, jak hiena cmentarna, możesz zbierać z pola bitwy szczątki innych robotów, aby potem wykorzystać je do budowy nowych jednostek. Oczywiście, każda metoda ma swoje plusy i minusy. Najlepiej opłacane kontrakty są jednocześnie tymi najtrudniejszymi. Nieczyste chwyty stosują wszyscy. I w końcu Ty sam możesz stać się pokarmem hien. No cóż, takie jest życie i nic na to nie poradzisz.

Jeśli myślisz, że mimo wszystko uda Ci się szybko i łatwo zdobyć majątek, puknij się wiesz gdzie. Zarobione w pocie czoła pieniądze szybko znikną pochłonięte przez płace techników, części zamienne, składki „cechowe" i pensje dla służących Ci najemników. I to nie koniec. Musisz zaoszczędzić jeszcze jakoś na amunicję, broń i nowe roboty, które prędzej czy później staną się niezbędne. Kosztują one fortunę i na pewno nie raz będziesz się zastanawiał, co wybrać: drogą amunicję, która zużywa się w zastraszającym tempie, czy też jeszcze droższego nowoczesnego „mecha". Niewątpliwie jest to trudna decyzja - zwłaszcza, gdy tak jak mnie, ciągle będzie Ci brakować pieniędzy. Hmm... może już skończę, bo tak Cię wystraszę, że nawet nie spróbujesz zagrać.

TWARDE ŻYCIE NAJEMNIKA

Czyli Twoje, zaczyna się w każdym razie na pewnej małej planecie. Masz trochę pieniędzy, które odziedziczyłeś po zdolnym dziadku, własnego „mecha" i wielkie plany na przyszłość. Jest rok 3039, równo osiemnaście lat przed wydarzeniami, jakie zostały „opisane" w poprzedniej edycji ***Mechwarriora 2***. Trwa okrutna wojna pomiędzy „państwami" Inner Sphere. Od 300 już lat Federated Suns, Lyran Commonwealth, Draconis Combine, Free Worlds League i Capellan Confederation walczą ze sobą o legendarny tron Gwiezdnej Ligi. Każda ze stron konfliktu to Twój potencjalny pracodawca, bo każdej zależy na doświadczonych najemnikach. Twój zawód











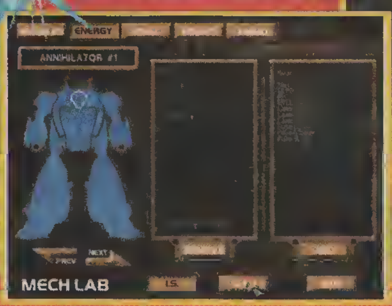
cieszy się zatem olbrzymim wzięciem i szczerze mówiąc jest najlepszym interesem, jaki można sobie wyobrazić w tym burzliwym okresie. Warunek jest jeden: na polu bitwy musisz być najlepszy. Niestety, do kosza trafił kodeks walki, jaki obowiązywał w systemie społecznym Klanów. Jego miejsce zajął szeroko pojęty „zysk" i dlatego nawet Twój własny pracodawca może Cię zdradzić w samym środku bitwy, jeśli tylko będzie mu się to opłacało. Nie możesz zatem liczyć ani na przymierza, ani na innych najemników, nawet tych, z którymi walczysz w jednym szeregu. Dla nich Twoja śmierć znaczy bowiem tyle, co dodatkowy korpus robota, z którego można wygrzebać trochę sprzętu i broni. Giń więc i daj zarobić innym - tak brzmi jedyna obowiązująca tutaj zasada. Czyli wracamy do punktu wyjścia - musisz być najlepszy. To stara prawda, ale jak widać, nadal obowiązująca.

FAKTY Z POLA WALKI

Ekonomia jest w **Mercenaries** całkowitą nowością i dlatego poświęcam jej tyle uwagi. Nie znaczy to wcale, iż pewne zmiany nie zaszły również na polu walki. Zacznę od tego, iż największy moim zdaniem atut **Mechwarriora 2** - obrotowy kokpit - pozostał nie zmieniony. Nadal więc możesz spoglądać we wszystkich niemal kierunkach i oczywiście prowadzić jednocześnie ogień. Nowością są natomiast efekty świetlne wywołane przelatującymi pociskami. Powodują one charakterystyczną luminescencję podłoża, która najlepiej widoczna jest w trakcie nocnych akcji. Nową formę otrzymały także wybuchy i płomienie, a ponadto pojawił się efekt bębniących w pancerz odłamków. W połączeniu z fantastycznym dźwiękiem daje to rewelacyjny efekt. Śmiało można powiedzieć, iż realizm walki skoczył zatem o kilka szczebelków w górę. Co więcej, poszczególne misje, a w sumie jest ich ponad 30, przyjdzie Ci rozgrywać w bardzo zróżnicowanych warunkach pogodowych i terenowych. Deszcz, śnieżyce, burze piaskowe, wielkie miasta, doliny, pustynie, góry i jeszcze kilka innych atrakcji - w sumie jest na co popatrzeć. Taki chociażby zachód słońca to widoczek nadający się nawet na podkład dla Windows '95. Największą wizualną niespodzianką są jednakże teksturki, które szczelnie pokryły budynki, teren i w końcu same roboty. Dzięki temu prostemu zabiegowi pole walki otrzymało w końcu głębię, której wcześniej tak mi brakowało. Cóż, lepiej późno, niż wcale.







Kolejną nowością są także udoskonalone procedury sterujące ruchami „komputerowych" robotów (to znaczy sztuczna inteligencja). Potrafią one teraz grupować różne rodzaje broni zupełnie w taki sam sposób, jak Ty to robisz i oczywiście należycie wykorzystują to w walce. Są przy tym wyjątkowo uporczywe w swych zamierzeniach i mogę Cię zapewnić, że raz namierzony nie pozbędziesz się łatwo swego „ogona".

Starzy wyjadacze oczywiście wiedzą, że najlepsze nawet AI nie dorówna wytrwałości, złośliwości i technice jednostki kierowanej przez człowieka. Pomyślano i o tym. **Mercenaries** oferuje pełną gamę połączeń zarówno w sieciach lokalnych (LAN), w Internecie, jak i poprzez modem. Szczególnie interesująca wydaje się być opcja gry w Internecie. Firma **Activision** specjalnie na tę okazję przygotowała 10 misji, które aż proszą się do zabawy w towarzystwie. Wystarczy zatem, że podłączysz się do interfejsu gry, wybierzesz aktywną rozgrywkę i już prujesz, sieciujesz, czy jak chcesz to tam nazwać. Wyśmienite.

GRA ROKU

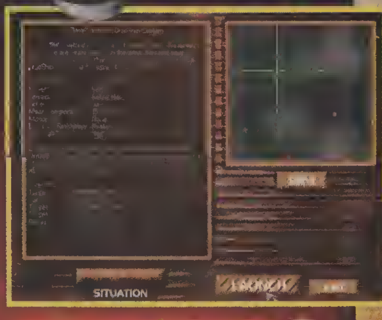
Promując **Mechwarriora 2: Mercenaries** tuż przed świętami, **Activision** liczył z pewnością na zwiększoną sprzedaż. I na pewno nie przeliczy się. Z drugiej strony programowi może nie starczyć czasu, aby uzyskać tytuł gry roku. Słusznie mu się on należy, gdyż jest to idealny przykład połączenia elementów strategii, ekonomii i wspaniałej, męskiej walki. Jednym słowem, **Mercenaries** jest aktualnie najlepszą grą w swoim gatunku. Konkurencja powinna szybko przedstawić coś rewelacyjnego, jeśli chce sprostać wyzwaniu **Activision**. I w sumie dziwi mnie tylko jedna rzecz. Czemu jest to **Mechwarrior 2: Mercenaries**, a nie Mechwarrior 3? Zabrakło cyferek?



Piotr Orcholski







Mechwarrior 2: Mercenaries

9 9 9

SYMULACYJNA

PC

486 DX2/66MHz, 8 MB RAM, 45 MB HDD VGA, CD-ROM, dodatkowo dla Win'95: Pentium VESA Local Bus lub PCI SVGA, 12 MB RAM

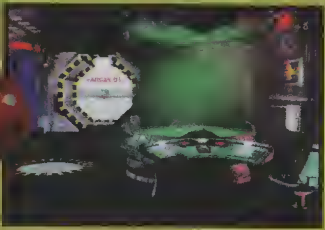
Dystrybutor:

Optimus Bis
ul. Kopernika 10/12
Częstochowa
tel. (034) 65-29-74

Shattered Steel

Producent: Interplay





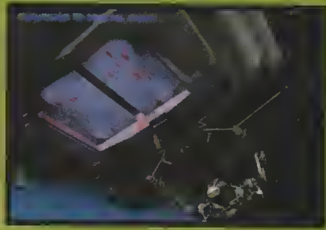
Na naszych oczach rozgrywa się bardzo interesujący wyścig. Startuje w nim czterech zawodników, których imiona brzmią odpowiednio: ***Earthsiege 2***, ***Mechwarrior 2: Mercenaries***, ***Shattered Steel*** oraz ***CyberStorm***. Ich cel jest prosty: każdy dąży do mety z napisem „gra wszechczasów" i w drodze do niej chce wyprzedzić konkurencję. W ostatecznej klasyfikacji liczyć ma się jednak nie tylko tempo, ale przede wszystkim styl, w jakim zawodnik dobiegnie do mety. No i tak, wydawałoby się, iż ***Earthsiege 2*** ma w tych zawodach największe szanse, gdyż wystartował już w maju. Ani to, ani też fakt, iż biegnie w bardzo ładnym stylu, nie dały mu jednak żadnej specjalnej przewagi. ***CyberStorm*** pobiegł nieco inną trasą i dlatego nie będzie raczej w ogóle klasyfikowany. ***Mercenaries*** to relatywnie nowy zawodnik, który ma bardzo duże szanse, ale w sumie nadal nie jest to nic pewnego. I w ten sposób został nam tylko **Shattered Steel**.

Prawdę mówiąc, nie bardzo wiem, co zrobić z tą grą, gdyż budzi ona we mnie wiele sprzecznych uczuć. Powiedziałbym nawet, że grając w **Shattered Steel** jestem wewnętrznie rozdarty. I dlatego zostawiłem ją sobie na deser.

NOWE SZATY, STARE WNĘTRZE

Zacznę od scenariusza gry, który nie owijając w bawełnę, nie nadaje się absolutnie do niczego poza symulacją walki olbrzymich robotów. Już tłumaczę dlatego. Mamy rok 2132, choć równie dobrze kalendarz mógłby pokazywać datę 2312. Jest to wiek zdobywania kosmosu, eksploatacji złóż mineralnych na odległych planetach oraz walki pomiędzy grubymi szychami przemysłu górniczego. Bez nich, a raczej bez ich kopalni, nie mogłoby się obyć, gdyż są one głównym celem wyniszczających ataków ze strony najmowanych przez konkurencję najemników. Jak się już pewnie domyślasz, są oni uzbrojeni w potężne roboty kroczące zwane tutaj Runnerami. Trzeba się bronić, a więc „napadnięci" również wynajmują najemników. I tak zabawa toczyłaby się w kółko aż do samej śmierci (dobre sobie), gdyby nie nagłe pojawienie się Obcych na jednej z eksploatowanych planet - konkretnie Lamios 3. Od tego momentu wszystko zaczyna toczyć się nieco inaczej, Ty zaś możesz w końcu zasiąść do gry i rozpocząć sezon polowania na Obcych...

No i jak, podobało Ci się? Bo mnie wcale. Cała opowieść wydała mi się po prostu kolekcją ułamanych tu i ówdzie kawałków innych gier, które ktoś połączył w jedną całość. Oczywiście, czasami lepiej jest uchwycić się sprawdzonych już wzorców, niż wymyślać coś nowego, jednak **Interplay** mógł postarać się o coś bardziej odkrywczego. No cóż, mamy to, co mamy i nic już na to nie można poradzić. Z pewnością następnym razem będzie lepiej...

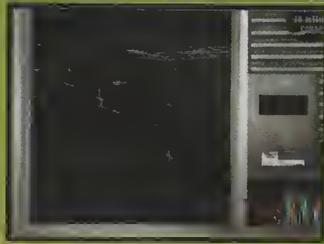


RAZI I OGŁUSZA

Skupmy się teraz na dwóch innych aspektach gry: grafice i oprawie dźwiękowej. Zwłaszcza ta pierwsza zasługuje na szczególną uwagę. Całe pole bitwy pokryte jest barwnymi, a przynajmniej często zmieniającymi kolory, teksturkami. Wszystkie budynki i roboty również wykonano w podobnej technice i dlatego wyglądają one bardzo realistycznie. W zasadzie widać na nich nawet te bardzo drobne szczegóły, które z reguły uciekają przecież naszej uwadze. Myślę, że śmiało można zatem powiedzieć, iż **Shattered Steel** dorównuje, a pod pewnymi względami przewyższa nawet grafiką swoich największych konkurentów: ***Earthsiege 2*** i ***Mercenaries***. No bo niby czemu nie? Przecież rzeczywiście jest ona wyśmienita.

Sprawa wygląda bardzo podobnie, jeśli chodzi o dźwięk. Przed każdą misją odbywa się odprawa, w trakcie której świetnie nagrany „głos" informuje Cię o zadaniach. Podobnie po ich zrealizowaniu ten sam głos podaje Ci krótki raport końcowy. Szczypta ludzkiego głosu nie ma jednak żadnego porównania do burzy dźwięków, jaka będzie atakować Twoje uszy w trakcie walki. Odpalanie rakiet, wybuchy pocisków, nadchodzące od dowództwa rozkazy - wszystko to sprawia, iż człowiek autentycznie czuje się, jakby znalazł się w samym środku bitwy. I bardzo dobrze.

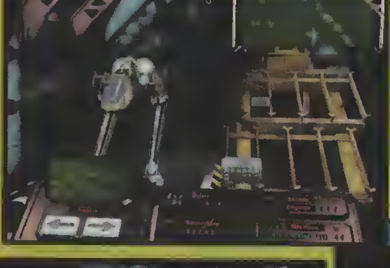




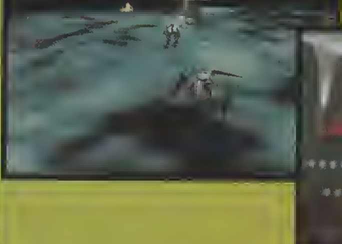
GRAMY?

No właśnie, w tym jest cały problem. Pomimo swej wizualnej i dźwiękowej maestrii, **Shattered Steel** wypada blado w porównaniu z atmosferą innych programów tego typu, jak np. ***Mechwarriora***. Prócz tego chwilami gra bardziej przypomina zwykłą doomopodobną strzelaninę, niż porządnej klasy symulację. Co więcej, zastrzeżenia mam również do sposobu, w jaki porusza się Runner. Według mnie nie jest to ciężki chód mechanicznego kolosa, lecz zwyczajne ślizganie się po powierzchni. Z boku wygląda to jeszcze jakoś, w kokpicie masz jednak wrażnie, że nie „idziesz", a jedziesz. Trzęsie Cię wprawdzie całkiem mocno, ale w czasie jazdy samochodem przez bezdroża również odczuwasz wstrząsy. I tutaj niestety wygląda to bardzo podobnie. Zamiast bojowego robota na pudełku gry z powodzeniem można by zatem umieścić jakiś gąsienicowy pojazd. Też by pasował. Niestety.

Piotr Orcholski









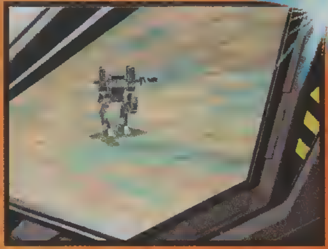
Shattered Steel
8 7 6
SYMULACYJNA

PC
486DX2/66
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03

EARTHSIEGE 2 SKYFORCE

Producent: Sierra



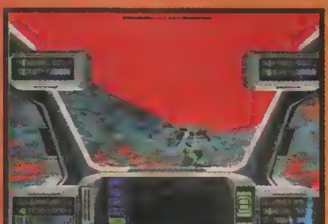


Nie wiem jakim cudem, ale udało nam się przepuścić jedną z lepszych gier tego roku - **Earthsiege 2: Skyforce.** Pojawiła się ona jakieś sześć miesięcy temu, a my... nic. Jak sobie przypominam, byliśmy wtedy zauroczeni ***Mechwarriorem 2*** i pewnie dlatego nikt w redakcji nie zwrócił uwagi na konkurencję. Oj, **Sierra** nie zapomni nam tego łatwo, że nie wspomnę o firmie **IPS**, która zajmuje się dystrybucją gry w Polsce. Cóż, postaram się teraz naprawić tę „wielką omyłkę".

I jeszcze jedno. Zważywszy na oceny w metce, ktoś może oskarżyć mnie, że w ramach przeprosin zawyżam noty. Otóż nie. **Earthsiege 2** naprawdę jest jedną z lepszych symulacji, jakie widziałem w tym roku.

NA CZARNO

„Mamy rok 2624 i ludzkość znajduje się na krawędzi zagłady". To cytat z bardzo efektownego intra. Olbrzymie bojowe maszyny, które ludzie sami zbudowali i wyposażyli w sztuczną inteligencję (o, niemądrzy), zwróciły się przeciwko swym twórcom. No i jest tak, jak jest: armia robotów, założywszy szereg baz na Księżycu i innych planetach, szykuje się do os-







tatecznego ataku. Właśnie rozpoczyna się oblężenie Ziemi. Przyszłość naszej planety znów widziana jest zatem w czarnych barwach. Cóż, taka moda.

POTĘGA OBRAZU

Grę rozpoczynasz jako świeżo upieczony kadet w jednej z licznych baz obrony naziemnej. Przed Tobą ponad 50 misji o wzrastającym stopniu trudności i równo 10 różnych Herców (to tubylcza nazwa naszych ukochanych robotów), wśród których znajduje się nawet myśliwiec. Gdy zasiadasz za jego sterami, gra zamienia się w imitację ***Terminal Velocity***. Nie jesteś wprawdzie zbyt ruchliwy (lub raczej sterowanie pojazdem nie jest zbyt wygodne), ale z powodzeniem rekompensuje to obraz, jaki rozciąga się z kokpitu. Grafika SVGA wygląda w środowisku Windows wprost rewelacyjnie. Barwne teksturki, cieniowanie, oślepiające wybuchy - wszystko to z pewnością zaspokoi najbardziej nawet wymagających graczy. Niestety „power", jaki potrzebny jest Twojemu PC do ukazania całego jej piękna, psuje nieco ten obraz. Trudno, za jakość trzeba płacić. Dla porównania podam, iż ***Mechwarrior 2*** ginie przy jakości obrazu prezentowanego przez produkt **Sierry.** W tym względzie nie ma żadnych wątpliwości co do tego, która gra jest lepsza. Ponadto w **Earthsiege 2** ruch robotów wygląda bardzo realistycznie. Ten element gry nawet w najnowszej edycji ***Mechwarriora 2*** wygląda zaś ciągle o klasę gorzej.

Z POLA WALKI

Niestety, sterowanie robotem nie jest już w **Earthsiege 2** tak



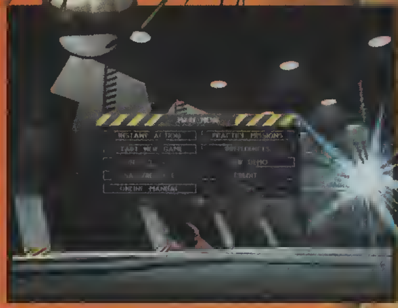


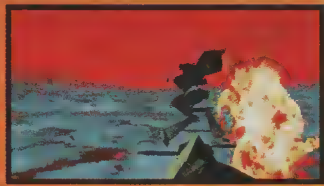
„intuicyjne", jak w... zresztą wiesz w czym. Możesz wprawdzie patrzeć zarówno na wprost, jak i na boki, lecz już w trakcie walki, gdzie liczy się czas, obsługa wieżyczki nie jest taka łatwa. W tym aspekcie interfejs jest prawdziwą udręką, gdyż w układzie optymalnym należy korzystać z klawiatury i dżoja równocześnie. Największym minusem gry jest jednakże brak wirtualnego kokpitu. Gra na pewno byłaby o niebo przyjemniejsza, gdyby choć jeden Herc wyposażony został w takie „urządzonko". Cóż, wiem, że nie można mieć wszystkiego, ale...

Co się tyczy początkowych trudności związanych z płynnym sterowaniem, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś położył większy nacisk na grę zespołową. Mam tutaj na myśli fakt, iż często działasz w zespole, w którym inni piloci mogą wykonywać wydawane przez Ciebie rozkazy. Wygląda to podobnie, jak w ***X-Wingu*** (wiem, że to dalekie skojarzenie, ale nic innego nie przychodzi mi do głowy) i jest naprawdę przydatne, gdy przewaga liczebna wroga nie pozwala Ci na samotny rajd. Aby jeszcze bardziej ułatwić Ci zadanie, na początku każdej misji wywiad dostarcza Ci danych o spodziewanej aktywności wroga oraz sugeruje liczbę Herców, jakie powinieneś zabrać w teren, by zminimalizować ryzyko strat. Na informacjach tych można polegać, jako że „nasz" wywiad nigdy się nie myli.

NA TLE CAŁOŚCI

Na tle *Mechwarriorów* gra nie wypada ani lepiej, ani gorzej - jest po prostu inna w klimacie. Oczywiście, na upartego można pokusić się o porównanie. Przykładowo, **Earthsiege 2** posiada doskonałe tekstury, a powierzchnia jest pofałdowana, czym ***Mechwarriory*** nie mogą się pochwalić (nie licząc najnowszej produkcji, ***Mercenaries***, gdzie dodano właśnie tekstury), ale też przestrzenie są





często nazbyt puste, a fabuła nie jest tak bogata i wielowątkowa, jakby się chciało (w ***Mechwarriorze 2*** czuje się, że programiści stworzyli cały świat). Niemniej w ogólnym rozrachunku wszystkie te wady i zalety i tak nie mają znaczenia, gdyż **Earthsiege 2** jest po prostu równie wspaniały, jak ***Mechwarrior 2*** (poza ***Mercenaries***, która jest odrobinkę lepsza pod względem grywalności).

Sumując to wszystko i dodając jeszcze, że program dysponuje kilkoma stopniami trudności, dzięki czemu bez trudu trafi zarówno do doświadczonych pilotów, jak i do zupełnych nowicjuszy, można powiedzieć, że **Earthsiege 2** przykuje Cię do komputera na długie godziny. I tak być powinno - w końcu ktoś musi ocalić Ziemię. Powodzenia.

Piotr Orcholski

Earthsiege 2: Skyforce

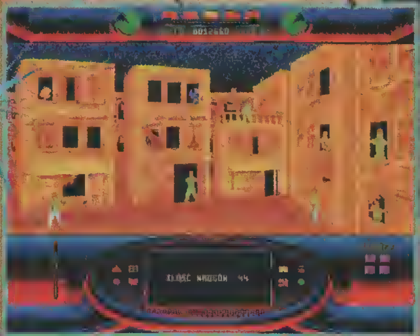
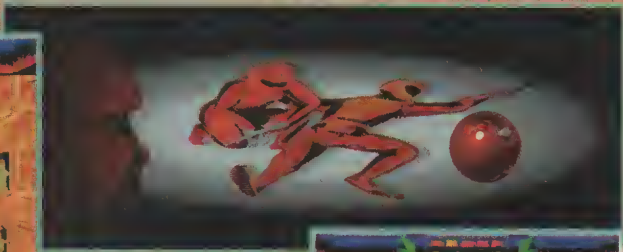
9	8	8

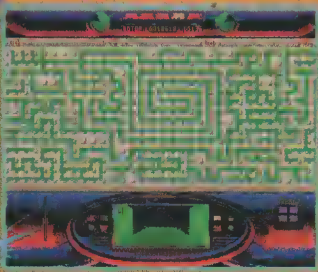
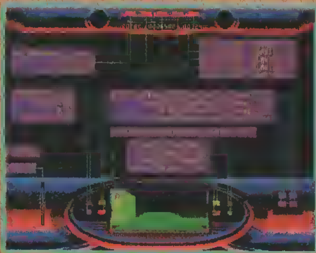
SYMULACYJNA

PC

486 DX2/66 MHz, Win '95
8 MB RAM, 25 MB HDD
SVGA, CD-ROM, Local bus.

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66

MIASTO ŚMIERCI

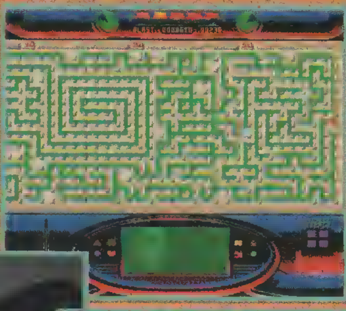
Jest 23 listopada 2035. Jako najlepszy z agentów Międzynarodowej Agencji Terrorystycznej otrzymałeś kolejne wezwanie do szefa (które to już w tym tygodniu?). Jak zwykle chciał, żebyś dokonał niemożliwego. Robiłeś to już wczoraj i przedwczoraj, więc zbytnio się nie przejąłeś. Tym razem musisz zdobyć plany tajnej broni i unieszkodliwić szalonego naukowca. A dlaczego? Bo grozi on zniszczeniem całego świata. Słowem - rutynowa robota. Tym razem jednak będziesz walczył z wnętrza robota bojowego MOA. To prototyp. Ty pierwszy sprawdzisz, czy MOA nadaje się do prawdziwej akcji.

Miasto śmierci to połączenie jeżdżenia kwadracikiem (to Twój robot bojowy) po innych kwadracikach (to ulice miasta) ze strzelaniną i prostą gierką logiczną. Część logiczna to zmutowany Master Mind, tyle że zamiast odgadywać kolory, podać musisz odpowiednie cyfry. Wszystko w określonym czasie, gdyż inaczej wybucha mina i odbiera część energii robotowi MOA. Najlepsza część gry to wspomniana część zręcznościowa. Polega na strzelaniu do ludków, którzy pojawiają się w oknach budynków - motyw znany w mniej lub bardziej zbliżonej postaci z wielu innych gier, ale chyba zawsze będzie się podobał.

Grafika w **Mieście śmierci** jest utrzymana w tonacji zielono-żółtej (ale gra działa już na A500, więc mowa tu o skromnej palecie 32 kolorów). Muzyka jest w porządku. Poza tym jest możliwość instalacji na twardym dysku, więc w sumie OK. Przy prawie 100% braku gier na Amigi, a na A500 w szczególności, każda gra na ten komputer wydaje się jeszcze jednym darem niebios. No, chyba że jest totalnym gniotem. Na szczęście **Miasto śmierci** na takie miano nie zasługuje, choć - uprzedzam lojalnie - nie jest także żadną rewelacją. Ot, jeszcze jedna średniawa zręcznościówka dla najmłodszych.

Producent: L.K. Avalon

Adam Gregrowicz




Miasto śmierci

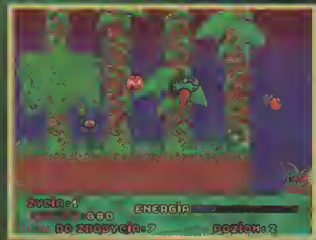
4 4 3

ZRĘCZNOŚCIOWA

A500
1 MB RAM

Dystrybutor:
LK AVALON
ul. Targowa 1 pok. 1104
35-064 Rzeszów
tel. (17) 522-707

ŁOWCA




Laboratorium Komputerowe - Avalon postanowiło chyba ostatnio zarzucić rynek gier na Amigę swoimi produkcjami. Nie są one może najwyższego lotu, ale większość z nich działa bez problemu na najsłabszych nawet modelach Amigi i jako takie nie są wcale najgorsze.

Łowca Głów to jeszcze jedna platformówka ze stajni **Avalonu**. I to platformówka o dosyć makabrycznym celu gry. Twoim zadaniem jest zdobycie głów, powtarzam: głów, wszystkich zmutowanych jaszczurów Werraksańskich (!?) na planszy. Z tego powodu, jak podaje instrukcja, „nie wystarczy zastrzelić jaszczura - konieczne jest zebranie jego głowy". Przyznasz chyba, że brzmi to przerażająco. W praktyce nie jest takie straszne. Wspomniane jaszczury Werraksańskie wyglądają dosyć bezpłciowo i ich uśmiercenie nie wywołuje żadnych skojarzeń. Wspomniane głowy to garść pikseli ani trochę niepodobna do ludzkiej głowy. Postać, którą kierujesz, wygląda jak skrzyżowanie głowy nosorożca z umięśnionymi ramionami Sylwestra Stallone'a. Trzeba przyznać, że bohater taki wydaje się bardzo oryginalny.




GŁÓW

Producent: L.K. Avalon



Poziomy w **Łowcy Głów** nie są zbyt duże, ale przejście każdego z nich zajmuje sporo czasu. Owe jaszczury Werraksańskie kryją się po zakamarkach planszy i trochę czasu minie, zanim odnajdziesz wszystkie.

Od strony dźwiękowej gra wykonana jest nieźle. Podczas gry możesz wybrać sobie jedną z czterech muzyczek. Efekty dźwiękowe także niczego sobie. Z grafiką jest już gorzej, ale da się przeżyć. Do tego wszystkiego, standardowa już w produktach **Avalonu**, możliwość instalacji na twardym dysku. Wszystko to tworzy przeciętną platformówkę jakich wiele, ale mogącą znaleźć swoich zwolenników.

Adam Gregrowicz



Łowca Głów
4 5 4
ZRĘCZNOŚCIOWA

A500
1 MB RAM

Dystrybutor:
LK AVALON
ul. Targowa 1 pok. 1104
35-064 Rzeszów
tel. (17) 522-707









FOREST DUMB FOREVER

Producent: L.K. Avalon

Leśne Królestwo to przeogromny las zwany także Wielką Puszczą Puszcz. Ukryte jest w podziemnej krainie, do której drogę znają tylko nieliczni. Przez lata świat ten pozostawał bezpieczny, ale wszystko ma swój kres. Teraz musisz wyruszyć w drogę i uratować Leśne Królestwo przed Złem.

Forest Dumb Forever to, jak łatwo się domyślić, platformówka. W grze kierujesz ludkiem, który biega, skacze i zbiera różne diamenciki, owoce, monety i tego typu rzeczy. Aby platformówkowej tradycji stało się zadość, Twoją wędrówkę po planszach utrudniają różne przeszkadzajki, są jednak wyjątkowo nieruchawe i nie sprawią Ci zbyt wielkich problemów. Przejście na następny poziom następuje po zebraniu odpowiedniej ilości monet i odnalezieniu drzwi wyjściowych. I to wszystko.

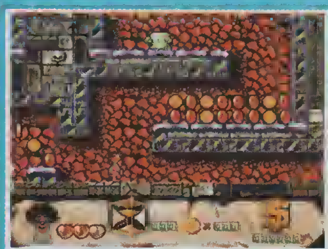
Forest Dumb Forever jest kontynuacją gry pt. ***Forest Dumb*** i tak jak w przypadku poprzedniczki, da się w nią pograć, choć powiem szczerze, że nie jest to żadna superprodukcja. Gra nie zawiera żadnych rewelacyjnych pomysłów; nie grzeszy także wysoką grywalnością, doskonałym dźwiękiem ani odlotową grafiką. W erze takich platformówek, jak ***Aladdin*** czy ***Król Lew***, nie ma najmniejszych szans na jakikolwiek rozgłos. Jedyne co grę trzyma, to fakt, że jest nasza, polska, a co za tym idzie - że jest tańsza od zachodnich produkcji.

Dość, starczy tych narzekań. Gier na Amigę powstaje ostatnio bardzo mało, a te, które działają na A500, można policzyć na palcach jednej ręki, trzeba więc na **Forest Dumb Forever** spojrzeć łaskawszym okiem. Ponadto, co należy liczyć na plus, nie zapomniano o posiadaczach twardych dysków i **Forest Dumb Forever** można na nich zainstalować (twardych dyskach, nie ich posiadaczach).

W sumie daję grze oceny niskie, choć z zaznaczeniem, że początkującym graczom oraz dzieciom poniżej 12 lat może ona wydać się atrakcyjna, gdyż jak się wydaje, to właśnie dla nich powstał **Forest Dumb Forever**.

Adam Gregrowicz











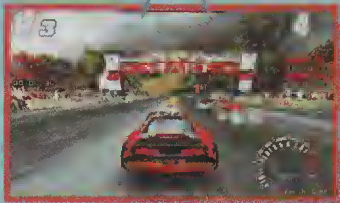
Forest Dumb Forever
5 3 3
ZRĘCZNOŚCIOWA

A500
1 MB RAM

Dystrybutor:
LK AVALON
ul. Targowa 1 pok. 1104
35-064 Rzeszów
tel. (17) 522-707

Aż do roku 1995 wszyscy bez wyjątku posiadacze pecetów, kiedy szukali naprawdę ciekawych wyścigów samochodowych, musieli właściwie obejść się smakiem, spoglądając zazdrośnie w stronę konsol. Programy takie dostępne były, niestety, tylko na Saturna, PSX-a itp. Oferta na rynku pecetowym była wtedy nad wyraz uboga. Oczywiście, stan taki nie mógł trwać wiecznie. Najpierw w sklepach pojawił się ***The Need for Speed*** autorstwa ***Electronic Arts***, trochę później ***Destruction Derby - Psygnosis***, a potem ***Screamer - Graffiti***. Obecnie panuje tu już taki ścisk, że szansę powodzenia mają tylko najlepsze programy. Do nich właśnie należy najnowsza propozycja znanej firmy **Virgin - Screamer 2.**

Screamer 2 to szybkie wyścigi samochodowe, dzięki którym masz szansę zasiąść za kierownicą prawdziwego samochodu rajdowego. Oczywiście, zanim zaczniesz się ścigać, musisz zdecydować, w barwach jakiego zespołu (cztery różne) chcesz jeździć. Kolejnym krokiem będzie wybór rodzaju zabawy. Autorzy przewidzieli kilka, typowych również w innych programach, możliwości. Są to między innymi: Arcade, Championship i Time Attack. W zależności od wyboru będziesz mógł ścigać się na wybranym przez Ciebie torze, uczestniczyć w mistrzostwach lub też spróbować samotnie uszczknąć kolejną sekundę z rekordu dowolnej trasy. Oprócz tras w deszczowej Anglii, błotnistej Kolumbii i pustynnym Egipcie, do Twojej dyspozycji oddano również ośnieżoną Finlandię, USA z ciągle rozbudowującym się San Francisco oraz Szwajcarię z licznymi, równie malowniczymi co niebezpiecznymi, górskimi serpentynami. Jak łatwo



się domyślić, różnorodność tras autorzy „uzupełnili" zmieniającymi się warunkami pogodowymi. Dlatego w trakcie zabawy czasami niebo będzie zachmurzone, a czasami tak jasne od słońca, że wręcz oślepiające. Może się też zdarzyć, że będzie padać deszcz, a kiedy indziej będzie mgła. Jakby tego było mało, niektóre z etapów rozgrywane są również w nocy. Jazda ta, tak jak w rzeczywistości, wymagać będzie od każdego z zawodników dania z siebie wszystkiego. Jednym słowem, autorzy gry przewidzieli tyle „atrakcji", że na nudę na pewno nie będziesz narzekał.

SCREAMER 2

Producent: Virgin Interactive

W zależności od pogody, preferowanego przez Ciebie stylu jazdy, jak również terenu, na którym przyjdzie Ci się ścigać, powinieneś zdecydować się na odpowiedni rodzaj samochodu. Każdy z teamów udostępnia Ci cztery różne wozy, które charakteryzują się odmiennymi parametrami. Różni je nie tylko prędkość maksymalna, przyspieszenie czy elastyczność silnika, lecz również rodzaj przeniesienia napędu, a co się z tym wiąże - specyfika prowadzenia i zachowanie się auta na trasie. Do wyboru będziesz miał dwa samochody z napędem na wszystkie koła oraz po jednym z napędem przednim i tylnym. Pamiętaj, że wybór odpowiedniego samochodu to połowa sukcesu! Ponadto każdy z zespołów, oprócz czterech podstawowych aut odda do Twojej dyspozycji jeszcze po jednym super samochodzie. Oczywiście, otrzymasz go dopiero wtedy, gdy bossowie będą zadowoleni z Twoich wyników na torze. Będzie to premia za Twoje zwycięstwa w lidze. Oprócz tego, kiedy wszystkimi zespołami odniesiesz zwycięstwa w lidze, dostaniesz szansę pościgania się na dodatkowym - bonusowym torze. Rzecz jasna, aby to osiągnąć, potrzebować będziesz sporo czasu i jeszcze więcej szczęścia.









Gdy już przebrniesz przez wybór teamu, rodzaju gry czy samochodu, możesz przejść do tego, co tygrysy lubią najbardziej, czyli samego wyścigu. Już po krótkiej chwili, jak się szybko sam przekonasz, autorzy **Screamer 2** „odwalili" kawał dobrej roboty. Wyścigi są niezwykle dynamiczne, dzięki czemu sytuacja na trasie zmienia się z przysłowiowej minuty na minutę. Aby zwyciężyć, musisz działać błyskawicznie, nigdy nie zdejmować nogi z gazu, odpowiednio wchodzić w zakręty i nie cofać się nawet przed zepchnięciem przeciwnika z trasy. Pamiętaj - cel uświęca środki, a rację mają tylko zwycięzcy.

W sumie, co by o grze nie mówić, podczas wyścigu poziom adrenaliny wzrasta gwałtownie. Wpływ na to mają zarówno charakterystyka tras (liczne zakręty, długie proste, wzniesienia), jak i niezwykle dopracowana (tekstury!) i szybka grafika (specjalny, nowy 3D engine!).

Do wyboru masz dwa tryby graficzne: zwykłą VGA i SVGA. Obydwa prezentują się wyśmienicie, a co najważniejsze - zmiana rozdzielczości nie powoduje gwałtownej zmiany prędkości wyświetlania. Jest to o tyle ważne, że oprócz rozdzielczości zdecydować możesz również o ilości wyświetlanych kolorów: 256 bądź 65 tys. W tym lepszym układzie - SVGA z 65 tys. kolorów - gra prezentuje się naprawdę wspaniale.

Trochę gorzej jest z efektami dźwiękowymi, choć i one wybijają się ponad przeciętność. SFX znakomicie oddają to, co dzieje się na trasie, a dynamiczna muzyka uzupełnia resztę.

Dodatkowy atutem **Screamer 2** jest możliwość gry większej ilości graczy przez modem, w sieci bądź przy pomocy null modemu, czyli bezpośredniego połączenia kablem. Wspominam o tym pro forma, gdyż obecnie większość produktów posiada taką możliwość i nie jest to żadnym wyróżnikiem.

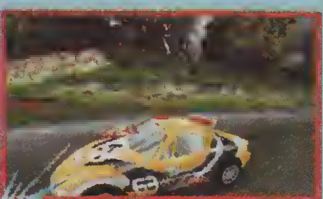
Niestety, jako rozsądne minimum należy mieć (obojętnie w jakiej rozdzielczości i z iloma kolorami się gra) komputer z procesorem Pentium 75 oraz co najmniej 8 MB RAM. Oczywiście, do pełni szczęścia potrzebować będziesz jeszcze silniejszej maszyny. Jeśli nie posiadasz takowej, wierz mi, że dla tej gry warto się zastanowić nad modernizacją własnego komputera.

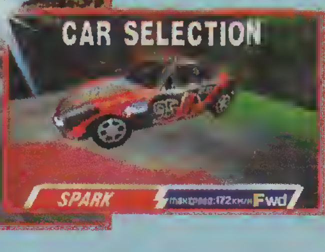
Na koniec chciałbym dać Ci jeszcze jedną radę dotyczącą gry, ale jako produktu rynkowego. Oto ona: nie daj się wyprzedzić kolegom! Oni na pewno nie będą mieli skrupułów, by w sklepie sprzątnąć Ci sprzed nosa ostatni egzemplarz **Screamer 2** - gry, która jest moim cichym faworytem w walce o tytuł najlepszych wyścigów samochodowych roku 1996.

LEO













Screamer 2

! 7 9

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

486
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66

Rally Championship

Producent: Europress

Miłośnicy wyścigów samochodowych mogą ostatnio mówić o szczęśliwej passie. Nie dalej jak dwa miesiące temu świętowali premierę ***Grand Prix 2***, bez dwóch zdań najlepszego obecnie symulatora Formuły 1, a już w listopadzie pojawił się w sprzedaży nowy hit, następca wydanej przed trzema laty gry *Rally*.

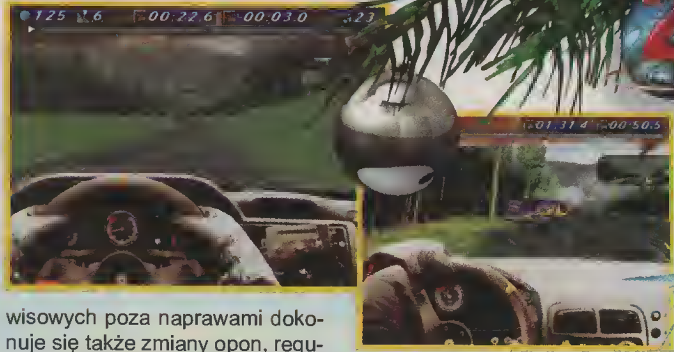
Rally Championship to program równie ambitny, jak ***GP2***, choć w odróżnieniu od tego ostatniego, zajmuje się rajdami terenowymi, a dokładniej mówiąc, tylko jednym rajdem, rozgrywanym w Anglii Network Q RAC Rally (niezła nazwa), który stanowi swego rodzaju zwieńczenie Mistrzostw Świata. Uzyskane tutaj wyniki mają decydujące znacznie w końcowej klasyfikacji sezonu i dlatego zawody te są wyjątkowo trudne. O tym, iż nie jest to czcza gadanina, będziesz mógł się przekonać osobiście w trakcie gry. Po pokonaniu nocnego etapu w strugach ulewnego deszczu i błocie po kolana, to znaczy po osie, na pewno spojrzysz na zawody tego typu w nieco inny sposób. Wszystkich kierowców witam zatem gorąco w rajdowym piekiełku.

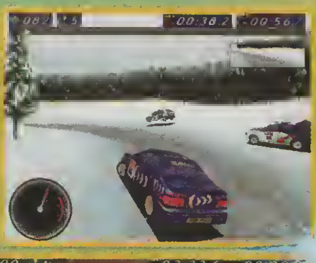
JAK GRAĆ?

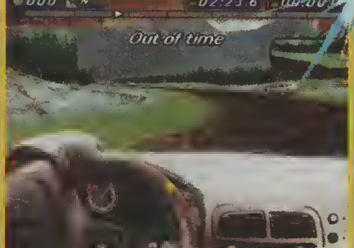
Cóż, moje pierwsze wrażenie z zawodów ograniczało się do wybałuszonych gał i palców zdrętwiałych od trzymania dżoja. Dlaczego zdrętwiałych? Ano nie był to krótki wyścig. Trwał jakieś 15 minut i ponad 300 wychyleń joysticka, co osobiście policzyłem. Co do oczu, to cóż, wypadły mi one z orbit, oślepione dynamiką jazdy, jakiej nie posiada żaden inny program, wliczając w to nawet ***GP2*** (choć oczywiście wszystko zależy od posiadanej konfiguracji). Na efekt ten składa się zarówno bardzo płynna animacja i oprawa dźwiękowa „żywcem" ściągnięta z prawdziwych zawodów, jak również realistyczna, teksturowana grafika oraz zdawałoby się nawet tak mało ważny szczegół, jak permanentna „trzęsiawka" wywołana jazdą po nierównej nawierzchni. Właśnie ona sprawia, że człowiek ma wrażnie, iż naprawdę pędzi na łeb, na szyję. Prędkość 100 km/h, bo z reguły tyle tylko da się wycisnąć z silnika na krótkich prostych, nie zasługuje wprawdzie na takie określenie, ale jeśli znajdziesz się na wąskiej, krętej i nierównej leśnej drodze, to od razu poczujesz, o co mi chodzi. Aż chce się krzyczeć: „Już po mnie!" - lub coś w tym stylu.

SERWIS

Rally Championship oferuje kilka wariantów gry. Najważniejszy z nich to udział w całym rajdzie, w czasie którego do pokonania masz równo 28 etapów. Pędząc po żwirze, błocie lub śniegu, zmagając się z deszczem, śniegiem i mgłą walczył będziesz o punkty zarówno w klasyfikacji idywidualnej, jak i zespołowej. Charakterystyczny dla tego wariantu zabawy jest fakt, iż podobnie jak ma to miejsce w prawdziwym wyścigu, każdy z zawodników startuje osobno. Z tego powodu raczej nie będziesz miał możliwości oglądania na trasie konkurentów - no, chyba że w postaci rozbitych lub uszkodzonych samochodów. Oczywiście, coś takiego może zdarzyć się również i Tobie. W takim wypadku (dobre sobie) jedynym ratunkiem jest wizyta w jednym z punktów serwisowych, jakie rozmieszczone są co kilka etapów. Każdemu zawodnikowi przysługuje w nich pewien limit czasu naprawy, jednak z własnego doświadczenia wiem, iż możliwości tej nigdy nie wykorzystuje się do końca (to przerażające, jak szybko potrafią upływać sekundy) i jedyny etap, w który wyruszasz z całkowicie sprawnym wozem, to rozpoczęcie zawodów. Cóż, takie jest życie kierowcy rajdowego i jego samochodu. W punktach serwisowych poza naprawami dokonuje się także zmiany opon, reguluje sztywność i wysokość zawieszenia, ustawia równowagę hamulców itp. Odpowiednie dobranie wszystkich tych parametrów znajduje swoje odzwierciedlenie na trasie, gdzie tylko najlepiej wyregulowane samochody mają szansę na zwycięstwo. I lepiej nie ignoruj tego aspektu gry. Wystarczy, że pomiędzy dwoma etapami o różnych nawierzchniach zabraknie punktu serwisowego i... klapa. Jedziesz z tym, co akurat masz. Nie wiem, czy to dowcip autorów, czy też maksymalny realizm, ale osobiście skłaniałbym się raczej ku temu drugiemu stwierdzeniu, bowiem **Rally Championship** posiada oficjalną licencję RAC Motorsport Division - organizatora wyścigu.









PO SIECI

Ponieważ samotna walka może Ci się po jakimś czasie znudzić, aby to zmienić, wystarczy wybrać opcję „arcade" i już dookoła masz całe mnóstwo rywali. Upodobnia to co prawda program do „zwykłych" gier rajdowych, ale co tam, ważne, że jedzie się wyśmienicie. Do zabawy możesz też zaprosić znajomych (maksymalnie ośmiu) i wybrać się na wspólne zawody przy użyciu sieci. Z braku tejże możesz ograniczyć się też do dwóch połączonych ze sobą komputerów i grać parami. Samochodów na pewno starczy dla wszystkich, gdyż do wyboru masz sześć modeli, wliczając w to zwycięzcę z dwóch ostatnich lat, Subaru Imprezę. Oczywiście, nie muszę chyba nikogo przekonywać do zalet wspólnej zabawy. W **Rally Championship** jest ona równie fascynująca, jak w ***GP2*** i innych grach tego typu.

EASY RIGHT

Ostatnim ważnym atutem gry, o którym chciałbym tu wspomnieć, jest oprawa dźwiękowa. Składa się na nią rewelacyjna muzyka, która dosłownie pompuje do krwi adrenalinę, oraz głos Twojego pilota informujący Cię o sytuacji na drodze. W tej, jakby nie mówić, odpowiedzialnej roli znakomicie sprawdził się Tony Masson, popularny w Anglii komentator sportowy, który swego czasu, jeszcze jako pilot rajdowy, towarzyszył takim legendom, jak Hannu Mikkola czy Marku Alen. Zapewne już po pierwszym etapie przyzwyczaisz się do charakterystycznego głosu Tony'ego, który zawsze w porę ostrzeże Cię o zbliżającym się zakręcie. Przy okazji dowiesz się, jak po angielsku brzmi „łagodny prawo" oraz poznasz kilka innych komunikatów, jakimi piloci raczą kierowców. To taka mała porcja nie planowanej przez autorów edukacji.

KLASA

Network Q RAC **Rally Championship** (nadal uważam, że jest to świetna nazwa) z pewnością jest jedną z ważniejszych pozycji tego roku na rynku symulacji wyścigów samochodowych. Tym ważniejszą, że chodzi w niej o rajd terenowy, a ten sport niezmiernie rzadko trafia na warsztat twórców gier komputerowych. Jest to niewątpliwie duży atut programu. Niemniej dla nas i tak najważniejszy pozostaje fakt, iż **Rally Championship** jest znakomicie wykonaną grą, której trudno zarzucić jakąkolwiek usterkę. Po prostu, jest to klasa sama w sobie.

Piotr Orcholski

Rally Championship

9 | 9 | 9

SYMULACYJNA

PC

486 DX2/66,
8 MB RAM, Win 95 (opcja)
SVGA (1MB), CD-ROM

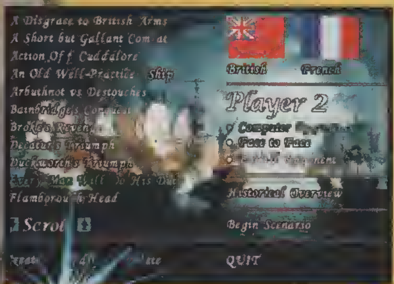
Dystrybutor:
LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (48-2) 642 27 68





WOODEN SHIPS AND IRON MEN

Tematyka zmagań na morzu jest nam, graczom, nieobca. Bitwy wielkich flot pokazywano już na kilkanaście sposobów, uwzględniając zarówno aspekty strategiczne, jak i symulacyjne, a nawet zręcznościowe. Pod uwagę wzięto również niemal wszystkie epoki, w których działo się coś interesującego. Do najsłynniejszych tytułów należą niewątpliwie ***Harpoon, Great Naval Battles, Carriers At War, Silent Service 1 i 2*** oraz wiele, wiele innych. Jedyny kłopot, jaki wynikał z zabawy podobnymi programami, miał charakter techniczny. Chcąc oddać maksimum realizmu i klimat prawdziwej walki, autorzy nierzadko szli na rękę fanatykom gatunku, dając im do dyspozycji niesamowitą liczbę paneli sterujących o dość zawikłanym sposobie obsługi. Wskutek takiego posunięcia admirałami i kapitanami zostawali wyłącznie najwytrwalsi gracze, którzy potrafili znieść niewygody związane z dowodzeniem okrętami. Tu oczywiście rodzi się pytanie - co z pozostałymi odbiorcami, którzy także chcieliby pokierować niezwyciężonymi armadami, a nie mają dość cierpliwości, by przebrnąć przez gąszcz opcji i rozkazów? Z myślą o nich powstał właśnie program **Wooden Ships and Iron Men**, sygnowany przez spółkę **Avalon Hill** (znaną głównie z dzieła pt. ***1830***). Oczywiście, nie znaczy to, że jego profilem stała się głupawa zręcznościówka poparta szeregiem animacji. O, nie! Starzy wyjadacze także znajdą tu coś dla siebie, gdyż jest to program wyjątkowy pod wieloma względami.



Zacznijmy od realiów dziejowych. Akcja toczy się w XVIII i XIX wieku, przenosząc Cię w czasy, kiedy na morzach i oceanach królowały wielkie okręty żaglowe uzbrojone w kilka dziesiątków dział. Masz zatem starcia pomiędzy największymi potęgami ówczesnego świata, jakimi z pewnością były Wielka Brytania, Hiszpania, Francja oraz Stany Zjednoczone. Zaznaczyć tu należy, iż bitwy, które program symuluje, wydarzyły się naprawdę.

W grze wyróżniamy dwa typy rozgrywki: pojedynczy scenariusz oraz kampania składająca się z serii potyczek. W pierwszym przypadku możesz wybrać trzy rodzaje zabawy, tj. zmierzyć się z komputerem, stanąć twarzą w twarz z żywym przeciwnikiem oraz - uwaga! - zagrać z nim za pośrednictwem poczty elektronicznej. Nie istnieje co prawda możliwość zmagań w sieci, jest ona jednak zbyteczna, gdyż w każdym konflikcie uczestniczą tylko dwie strony. Dodatkowo do każdego scenariusza dołączono interesujący komentarz historyczny, nie będący jedynie przedstawieniem suchych faktów. Zawarto tu także anegdoty oraz subiektywne opinie fachowców dotyczące przebiegu starcia.

Na początku bitwy Twoje siły znajdują się gdzieś na morzu (zależnie od tego, gdzie toczy się akcja scenariusza) w bezpiecznej odległości od wroga. Teraz wszystko zależy już tylko od Neptuna, wiatru, no i oczywiście kapitana i jego dzielnej załogi. Cała mapka została przedstawiona w środowisku trójwymiarowym, jednak jeśli chcesz, możesz zmienić ją na dwuwymiarową, co oczywiście ujemnie wpływa na doznania wizualne, lecz czyni planszę bardziej czytelną. Po prawej stronie widnieje panel sterowania, bardzo efektownie rozwiązany, dzięki czemu w większości przypadków nie ma wątpliwości co do znaczenia ikon. Jest ich tu całkiem sporo, ale jak się okazuje, wszystkimi można posługiwać się w sposób szybki, prosty i zrozumiały, co zamierzam udowodnić poniżej.

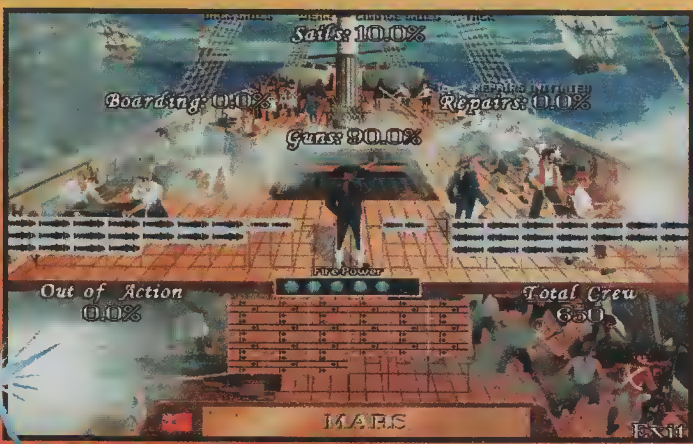
Zacznijmy od przedstawionego modelu sterowania okrętami. Jak wiadomo, okręty z omawianej epoki, aby pływać, potrzebują odpowiedniej siły wiatru. Nie da się go co prawda wyczarować, jednak można wykorzystać fakt, że akurat wieje. Do tego celu służą żagle. Standardowo statek ma rozwinięte tylko górne elementy, podczas gdy dolne stanowią rezerwę na wypadek, gdyby trzeba było nagle odskoczyć od przeciwnika. Aby je zwijać i rozwijać, wystarczy najechać na dużą ikonę

Producent: Avalon Hill

żaglowca i kliknąć w odpowiednim miejscu. Należy przy tym zaznaczyć, że w czasie jednej tury liczba żagli do rozwinięcia jest ograniczona i określa ją ilość ludzi na rejach. Wykonanie podobnej operacji powoduje automatyczne zwiększenie prędkości statku.

Drugą, bardzo ważną sprawą jest nawigacja. Jak powszechnie wiadomo, bez orientacji w terenie nikt daleko nie dopłynie, co rozumieli już starożytni. Tobie to jednak nie grozi, gdyż posiadasz szereg urządzeń pomagających ustalić nie tylko własne położenie, ale i odległość od przeciwnika. Pierwsze z nich to dobrze znany kompas. Oznaczeń na jego powierz-





chni tłumaczyć chyba nie muszę, natomiast warto zaznaczyć, iż w środku mechanizmu widnieje symbol stateczku. Jego dziób wskazuje kierunek Twojej jednostki. Oczywiście kurs można zmienić, jednak nie jest to takie proste, jak mogłoby się wydawać (o czym później). Sprawa druga to sekstans (charakterystyczny metalowy przyrząd przypominający ćwiartkę plasterka cytryny). Użycie go pozwala sprawdzić, jak daleko znajdujesz się od dowolnego punktu nawigacyjnego. Przesuwanemu kursorowi towarzyszy liczba wyrażająca odległość od okrętu w jardach. Ta cecha jest również przydatna przy określaniu zasięgu dział. Urządzeniem trzecim jest luneta, która w praktyce pozwala zmienić skalę mapy.

Wreszcie dochodzimy do sprawy najważniejszej, jaką jest wprawienie całej maszynerii w ruch. Tutaj zadanie jest trochę trudniejsze, gdyż schemat rozgrywki podzielony został na dwie części: pierwsza to planowanie, a druga - właściwa akcja, tocząca się w czasie rzeczywistym, w którą nie możesz już ingerować. Aby zaplanować ruch żaglowca, należy kliknąć lewym przyciskiem myszki na najwyższym punkcie koła sterowego, a dopiero gdy jednostka rozpocznie przesuwanie się, korygować ewentualne odchylenia od kursu. I to już wszystko! Prawda, że niezbyt skomplikowane?

Skoro już płyniesz, warto poszukać sobie tarczy strzelniczej, tj. wroga. Ten z pewnością uczyni podobnie, zatem przygotuj się do walki. Same starcia są wyjątkowo nieskomplikowane i pozwalają prowadzić szybkie, dynamiczne starcie. Aby efektywnie porazić oponenta, należy wykonać kilka czynności. Po pierwsze, ustalić przy jakiej odległości od celu będzie otwierany ogień. W tej materii radzę ustalić ją na ok. tysiąc jardów, co pozwoli na sprawne i oszczędne strzelanie. Po drugie, musisz nakazać swoim ludziom, którą część wrogiego statku mają atakować. Tu do wyboru jest kadłub bądź ożaglowanie. Pierwszą salwę warto oddać właśnie w to drugie miejsce, co pozwoli spowolnić ofiarę i dobić ją w następnych turach. O sile ognia decyduje liczba ludzi przydzielonych do dział, co również możesz ustawić, wchodząc do głównego menu statku poprzez kliknięcie na dużej ikonie sylwetki okrętu. Oprócz obsługi armat, da się tu również przydzielić załogę do żagli, abordażu oraz napraw. Przydzielenie zadań załodze jest bardzo proste: klikasz na stanowisku, z którego chcesz ich zdjąć, a następnie na stanowisku, na które mają przejść. Reszta odbywa się niemal automatycznie, bowiem przyciśnięcie raz LPM, powoduje przemieszczenie na nowe miejsce jednego procenta marynarzy. Podczas prowadzenia walki nie masz już zbyt wiele do roboty; pamiętaj tylko o przeładowywaniu armat i wykonywaniu ewentualnych uników.





Grze w opcji batalii służą również dwie ikony na dole panelu, tj. abordaż i taranowanie. Ich znaczenie jest raczej oczywiste i nie wymaga dalszych wyjaśnień. Dodam tylko, iż aby wykonać wymienione operacje, należy ikony uaktywnić, tzn. muszą być „wciśnięte". Podczas batalii warto także obserwować wskaźniki strat, tj. liczebność załogi, stan kadłuba oraz dział. Jeśli ich kondycja dojdzie do punktu krytycznego, niestety trzeba się wycofywać.

Tak, w uproszczeniu, przedstawia się cała gra. Trzeba uczciwie przyznać, iż należy ona do całkiem udanych, gdyż wiąże stosunkowo prostą obsługę z realizmem. Co więcej, odbiorca ma dość dużo do powiedzenia, jeśli chodzi o poczynania własnej floty, a to przecież w strategii sprawa bardzo ważna. W miarę wierne odwzorowanie rzeczywistości (pomyślano nawet o doborze różnorodnej amunicji do dział) pracuje zatem na korzyść programu. Zaletą gry jest również grafika (oczywiście SVGA), która całkiem udanie wprowadzi Cię w epokę, w której o zwycięstwie decydowała nie technika, lecz ludzkie umiejętności. Muzyka także nie jest zła, choć nie występuje zbyt często, co częściowo rekompensuje miła dla ucha synteza mowy. Najważniejszy jednak jest chyba klimat oraz możliwość gry we dwóch (komputer zawsze jest głupszy od człowieka i jego posunięcia są bardzo łatwe do przewidzenia). Podsumowując, śmiało mogę program zarekomendować jako dzieło godne uwagi - i to nie tylko uwagi początkujących majtków, ale także starych wilków morskich. Pomyślnych wiatrów!

Piotr Bilski „Alien"







Na początku był trójkącik. Taki z kresek. Latał po ekranie i strzelał kropkami do ruchomych wielokątów. To było **Asteroids** i grało się w to wyśmienicie. Potem ktoś rozwinął pomysł i powstał ***Star Dust***. Grafika i dźwięk wyprzedzała o la-ta świetlne pierwowzór, a grywalność jeszcze bardziej wzrosła. A teraz jest **Fire Fight**. Z **Asteroids** wyniósł sposób sterowania statkiem kosmicznym i fakt, że do wszystkiego trzeba strzelać.

Gra, choć wydana została przez EA, jest dzieckiem polskich programistów, grafików i muzyków z Chaos Works. Mieli oni kiedyś wydać Excessive Speed, ale im nie wyszło (choć gra była już prawie ukończona). Teraz zawojowali świat ze swoim **Fire Fight**.

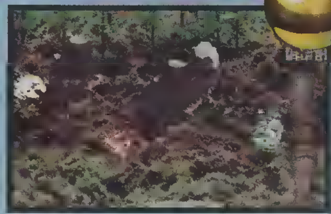
FIRE FIGHT

Świat Gier Komputerowych POLECA

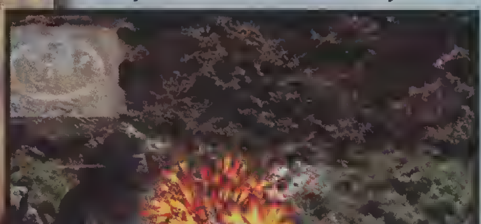
Producent: Electronic Arts

W grze masz dla siebie 18 poziomów pełnych strzelania i wybuchów. Przed Tobą do wykonania różnorakie misje. Od najprostszych - zestrzel określone obiekty, poprzez bardziej skomplikowane - znajdź pewne przedmioty lub rozbitków, do najbardziej zaawansowanych - uratuj, zestrzel, zabierz itd. Do wyboru, oczywiście, kilka rodzajów broni. Możesz postrzelać z małokalibrowego karabinu, działa plazmowego lub samonaprowadzającymi rakietami, zrzucić minę oraz znaleźć i wykorzystać kilka innych, równie niszczycielskich urządzeń. Nie jest to jednak łatwe. Zanim nabierzesz wprawy, zdążysz rozbić kilkadziesiąt statków. Konieczność obracania myśliwca w odpowiednią stronę, dodawanie gazu, uważanie na wrogie obiekty i celne strzelanie do nich - to wszystko przyprawia o ból głowy. Ale mimo tego gra wciąga i potrafi na długo przykleić do monitora.





W **Fire Fight** możesz pograć również w sieci. Odpowiednio „zsieciowana" gra pozwala na wspólne strzelanie do czterech graczy. Moim zdaniem w **Fire Fight** powinno się grać w pojedynkę, ale gdy masz możliwość pograna w sieci - nie zastanawiaj się długo. Rewelacyjna jest opcja BASE BUILDING, gdyż nie chodzi wcale o to, aby zniszczyć wszystkich na planszy. W tym trybie budujesz bazę z porozrzucanych dookoła elementów. Jeśli zbudujesz ją przed kumplami - wygrałeś.





Grafika w grze jest klasą samą w sobie. Właściwie nie ma jej do czego porównać, bo nie było do tej pory strzelaniny z tak doskonała oprawą graficzną. Wszystko jest dopracowane do najdrobniejszego pikselka. Oszałamiające wrażenie robi krajobraz - trzy przesuwające się plany. Ponieważ dwie pierwsze płaszczyzny są „dziurawe" i odsłaniają te leżące poniżej, powstaje bardzo fajny efekt pseudo-głębi krajobrazu. Także gra świateł przy wszelkiego rodzaju wybuchach jest fantastyczna. I do tego wszystkiego w badanym przez Ciebie świecie może padać deszcz lub śnieg. Wszystko to wygląda genialnie w wysokiej rozdzielczości. Gdy przełączysz grę na niską rozdzielczość, świat **Fire Fight** straci trochę na uroku, ale i tak będzie wyglądał bardzo dobrze.

Dźwięki w grze nie ustępują w niczym grafice - są świetne. Muzyka nagrana na ścieżce dźwiękowej CD. Jest fantastyczna! Warto wspomnieć, że w udźwiękowieniu gry pomagał David Whittaker - fachowiec światowej klasy (tworzył muzykę do gier już na ZX Spectrum).

Na koniec niemiła wiadomość. **Fire Fight** działa tylko i wyłącznie pod Windows '95. Poza tym producent podaje, że minimalna konfiguracja to Pentium 60, 8 MB RAM oraz CD-ROM podwójnej prędkości, ale według mnie minimalnym zestawem do w miarę przyjemnego grania jest Pentium 100, 16 MB RAM i poczwórny CD-ROM. Jeśli nie stać Cię na takiego peceta, to gra ruszy również na 486, ale nie będzie to przyjemne. W takim przypadku możesz ratować się zmniejszeniem ilości szczegółów (wyłączenie drugiego planu tła i ustawienie niższej rozdzielczości).

Przed **Fire Fight** nie było tak perfekcyjnie zrobionej strzelaniny. Grafika powodująca wytrzeszcz oczu, dźwięk wywołujący jęk zachwytu i grywalność wciągająca na wiele dni. Po prostu strzelanina stulecia. Ale pamiętaj - Pentium 100 to minimum.

Adam Gregrowicz





Fire Fight

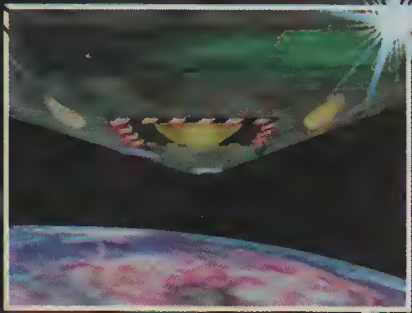
! ! 9

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

Pentium 60
8 MB RAM
CD-ROM, Win'95

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66





Dawno, dawno temu Amiga uważana była za komputer do gier. Niestety, czasy się zmieniają i dzisiaj to PC stał się sprzętem do grania, Amigi natomiast powoli odchodzą w zapomnienie. Szansę na przetrwanie mają jedynie tzw. duże Amigi służące do obróbki grafiki. Być może dlatego coraz częściej (choć wciąż jeszcze nie tak często, jak by się chciało) powstają gry na ten właśnie zmodernizowany typ naszej „przyjaciółki". Za przykład może posłużyć *Nemac IV, Alien Breed 3D 2* czy wydana właśnie *Wendetta 2175*.

Opisywany tu program należy do gatunku gier zręcznościowych, a dokładniej mówiąc, do strzelanin. Amigi zawsze przodowały w tej dziedzinie. Znane i lubiane ***Project X, Swiv, Star Dust* i *Banshee***

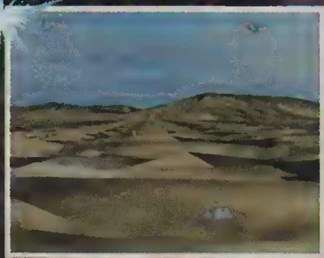
WENDETTA 2175

Producent: Vortex Design

świadczą o tym najlepiej. Poza tym większość tytułów najpierw wydano w wersji na Amigę, a dopiero później wypuszczano ich konwersję na PC (i w dodatku wyglądały tam znacznie gorzej). Biorąc do rąk **Wendettę 2175** miałem nadzieję, że kontynuuje ona chlubne tradycje amigowych strzelanin. Oczekiwania te umacniał fakt, że gra - uwaga! - wydano na kompakcie, który w dodatku jest wypełniony prawie w całości. Niesamowite, gra na Amigę na CD-ROM! To prawdziwa rzadkość w dzisiejszych czasach i należy się cieszyć, że pomimo nie najlepszej passy Amigi, **Vortex Design** odważył się na taki krok.

Wendetta 2175 działa na wszystkich Amigach z układami AGA - 1200, 4000 i CD32, jednak w przypadku dwóch pierwszych typów wymaga przynajmniej 3MB pamięci (i oczywiście napędu CD-ROM).

Gra jest połączeniem kilku rodzajów kosmicznych strzelanek. Na początek coś w rodzaju ***Project X***. Obraz przesuwający się z prawej na lewo, kosmiczny stateczek, którym kierujesz, i setki różnych śmieci do zestrzelenia. Zaczynasz z małym, słabiutkim działkiem, ale gdy zabijesz kilku Obcych i zbierzesz tzw. power-upa, Twoja broń się modernizuje. Jednym słowem jest coraz potężniejsza, potężniejsza i potężniejsza. Co prawda, musisz przelecieć kilka poziomów, żeby potrafiła Cię zadowolić, ale zapewniam, że się nie zawiedziesz. Na końcu Twojej drogi jest oczywiście boss, czyli jakiś większy (tak na jedną czwartą ekranu) statek obcych. Po nim, zgodnie z regułami większości strzelanin, powinien być kolejny, podobny do poprzedniego poziom. Ale nie w **Wendetcie 2175**. Przed Tobą tunel. I to nie byle jaki. W swoim pomyśle ten element podobny jest do tego, co mogłeś już zobaczyć w ***Star Dust***, choć poza klasycznymi, wielobarwnymi tunelami spotkasz tu także takie, które zbudowane są jedynie z kropek (jeśli oglądasz czasem amigowskie dema, to wiesz, o co mi chodzi). A po tunelu znowu coś nowego. Co, nie wierzysz mi? Ale tak jest naprawdę. Teraz musisz wykonać lot nad powierzchnią planety. Swój statek widzisz wówczas od tyłu, a naprzeciwko Ciebie pędzi powierzchnia planety, aby zniknąć za dolną krawędzią ekranu. Według mnie, jest to najbardziej efektowna część gry. Bardzo kolorowa i szybka, choć niestety także bardzo trudna.



Gra jest przeznaczona dla jednej lub dwóch osób. W tym ostatnim przypadku na monitorze latają dwa statki, i każdy z nich wygląda inaczej. Jak najszybciej zaproś kolegę (koleżankę) i razem zabierzcie się do rozbijania hord Obcych, aby uwolnić Ziemię.

Wendetta 2175 ma też swoje wady. Po pierwsze, grafika. Nie jest zła, ale... No właśnie. Spora część poziomów jest dosyć szara i nawet kolorowe obiekty wroga niewiele pomagają. Z nimi też jest pewien problem. Są duże i dobrze animowane i mają tylko jeden mankament. Jedynie niektóre z nich wyglądają jak porządne statki kosmiczne; cała reszta to czysta abstrakcja - wielobarwne kulki, dziwaczne młotki, dłonie kościotrupów, zmutowane pierożki, groszki i twarożki. Zdecydowanie mi to nie odpowiada. Naprawdę wolę strzelać do zaawansowanych technologicznie pojazdów Obcych, niż do zielonych kuleczek. Mimo tego strzelanie jest strzelaniem i zaręczam, że wciąga jak w każdej innej tego typu grze.

Poza tym nie ma się do czego przyczepić. Animacje między poziomami nie są może tak efektowne, jak w niektórych pecetowych grach, ale i tak całkiem fajne, efekty dźwiękowe prezentują się bardzo dobrze, a muzyka jest po prostu odlotowa. W sumie **Wendetta 2175** to zdecydowanie gra na poziomie i można mieć jedynie nadzieję, że inni twórcy pójdą śladem **Vortex Design**, zalewając rynek równie dobrymi produkcjami.

Adam Gregrowicz









Wendetta 2175

8 8 9

ZRĘCZNOŚCIOWA

AGA
3 MB RAM
CD-ROM

CD 32

Dystrybutor:

EUREKA SOFT -&HARDWARE
ul. Wojska Polskiego 13
62-300 Września
tel./fax (066) 362-714







TAJEMNICA BURSZTYNOWEJ KOMNATY

Producent: L.K. Avalon

Pierwszą polską przygodówką, jak zapewne pamiętasz, była ***Tajemnica statuetki*** firmy ***Metropolis***. Jej niewątpliwy sukces rynkowy zapoczątkował pośród rodzimych producentów istną modę na ten gatunek gier. Różnie bywało z ich poziomem - jedne były lepsze, inne gorsze - ale zawsze tytuły te cieszyły się ogromną popularnością. Bo jakże inaczej można wytłumaczyć wypuszczanie przez producentów ciągle nowych przygodówek?

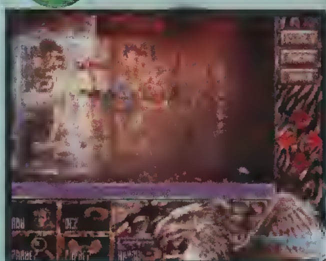
Tajemnica Bursztynowej Komnaty, jak łatwo się domyślić, także jest grą z tego właśnie gatunku. Oczywiście, nie taką, jakie zwykło się robić na drugiej półkuli, czyli z biegającym ludzikiem mającym kilkaset klatek animacji, super grafiką w tłach, doskonałym dźwiękiem itp. Jest to gra typowo polska - a więc mniej efektowna, ale i tańsza. Poza tym w obliczu faktu, że na Amigę powstaje wciąż znikoma ilość nowych gier (w porównaniu na przykład z rokiem 1994), **Tajemnica Bursztynowej Komnaty** wydaje się być warta dostrzeżenia.

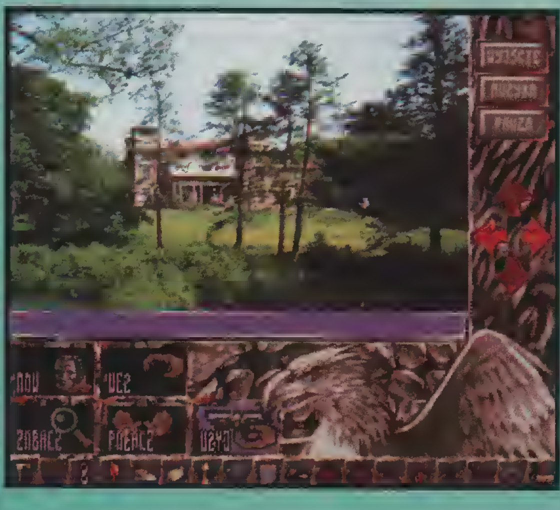
Jak się w to gra? Otóż na ekranie widzisz jakiś obrazek. Z reguły przedstawia on pewne miejsce. Możesz teraz iść w jednym z czterech (choć nie zawsze!) kierunków. Pojawi się oczywiście inny obrazek, na którym może będzie coś do zebrania. W następnej lokacji będziesz mógł rzecz tę użyć albo i nie, a może znaleźć coś nowego. Zadaniem gracza jest rozwiązanie pewnej zagadki (jak zwykle). Chodzi oczywiście o legendarną Bursztynową Komnatę. Musisz w tym celu spenetrować zamek, jego podziemia oraz okoliczne miejsca. Będziesz mógł porozmawiać z różnymi ciekawymi postaciami, używać sobie na przedmiotach (he, he). Jednym słowem, nic nowego.

Jeśli chodzi o wykonanie, to trzeba przyznać, że gra została zrobiona przyzwoicie, choć do ideału jej daleko. Digitalizowane graficzki wyglądają całkiem, całkiem. Panel z opcjami wygląda też bardzo ładnie - ikonki są ciekawe i porządnie narysowane. Co do oprawy muzycznej, to uważam, że jest za OSTRA. Według mnie powinna to być spokojna, nastrojowa melodyjka, ale zdaję sobie sprawę z faktu, że jest to kwestia gustu. Moje największe zastrzeżenia budziły natomiast hasła pojawiające się na ekranie z różnych powodów (np. przy spotkaniach). Większość z nich jest na bardzo niskim poziomie literackim (Mickiewicz się znalazł!), co nierzadko zabija dowcip. Wypada tylko żałować, że nie dopracowano tej strony gry.

Jeżeli lubisz przygodówki, na pewno zagrasz w **Tajemnicę Bursztynowej Komnaty**. Być może nawet gra Ci się spodoba i ześlesz na mnie gromy. No cóż, osobiście uważam, że jest pozycja przeciętna, z rodzaju tych, które zapomina się po wyłączeniu komputera. Mam wrażenie, że gra mogła być lepsza i nic na to nie poradzę. Ale to tylko moje zdanie, Twoje może być całkiem odmienne. Poza tym - na bezrybiu i rak ryba.

Sebastian Kłomski



Tajemnica...

7 5 6

PRZYGODOWA

Amiga

Dystrybutor:

LK AVALON
ul. Targowa 1 pok. 1104
35-064 Rzeszów
tel. (17) 522-707





AGE OF RIFLES

Producent: SSI

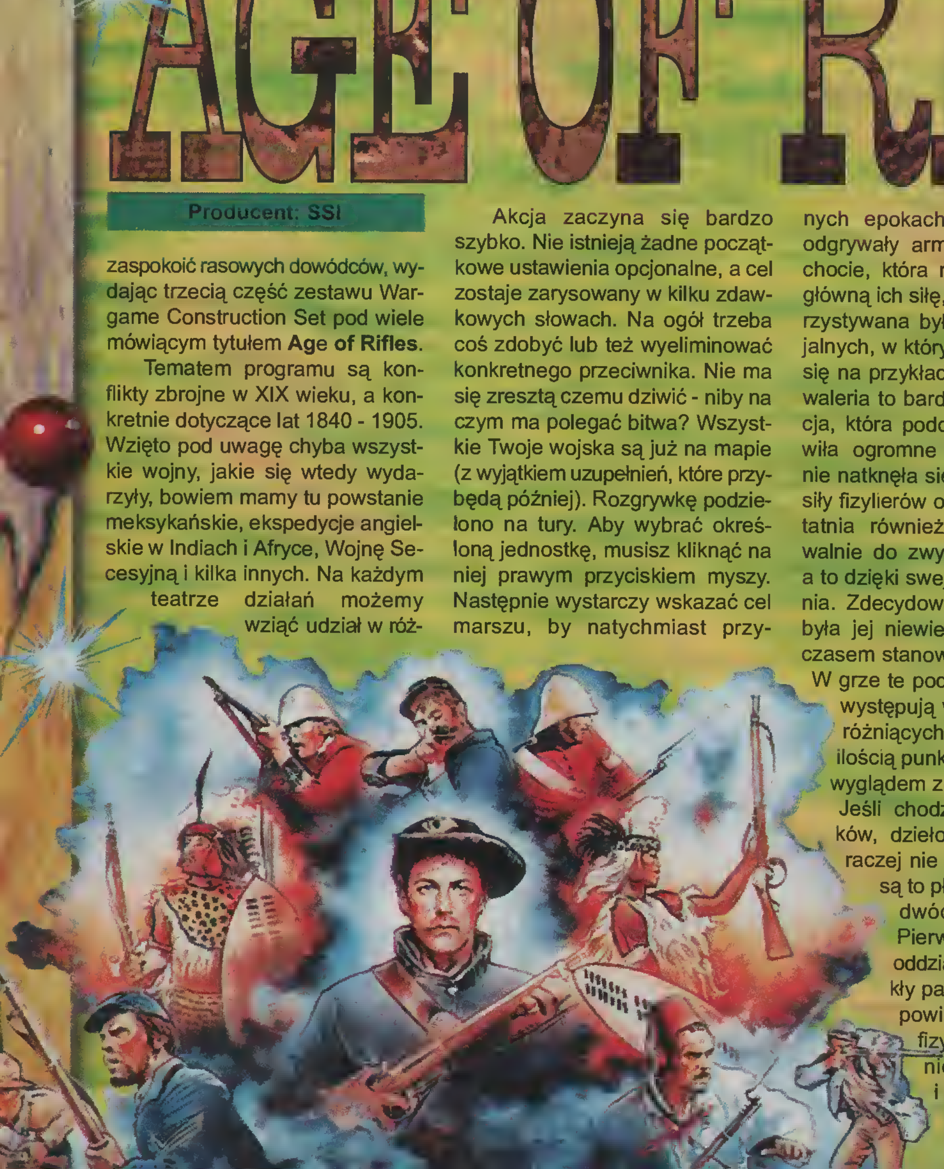
Baczność!

Oto kolejna gra strategiczna, po którą każdy, kto chciałby zostać kiedyś generałem, powinien koniecznie sięgnąć. O czym mowa? Oczywiście, o dziele firmy **SSI**, która ponownie postanowiła zaspokoić rasowych dowódców, wydając trzecią część zestawu Wargame Construction Set pod wiele mówiącym tytułem **Age of Rifles**.

Tematem programu są konflikty zbrojne w XIX wieku, a konkretnie dotyczące lat 1840 - 1905. Wzięto pod uwagę chyba wszystkie wojny, jakie się wtedy wydarzyły, bowiem mamy tu powstanie meksykańskie, ekspedycje angielskie w Indiach i Afryce, Wojnę Secesyjną i kilka innych. Na każdym teatrze działań możemy wziąć udział w różnych bitwach, rzecz jasna tych najciekawszych. Nie będę tu opisywał żadnych konkretnych scenariuszy, gdyż nie ma to chyba większego sensu; przejdę za to od razu do samego interfejsu.

Akcja zaczyna się bardzo szybko. Nie istnieją żadne początkowe ustawienia opcjonalne, a cel zostaje zarysowany w kilku zdawkowych słowach. Na ogół trzeba coś zdobyć lub też wyeliminować konkretnego przeciwnika. Nie ma się zresztą czemu dziwić - niby na czym ma polegać bitwa? Wszystkie Twoje wojska są już na mapie (z wyjątkiem uzupełnień, które przybędą później). Rozgrywkę podzielono na tury. Aby wybrać określoną jednostkę, musisz kliknąć na niej prawym przyciskiem myszy. Następnie wystarczy wskazać cel marszu, by natychmiast przystąpiła do działania. Każdy oddział posiada ograniczoną ilość punktów ruchu, więc jeśli pokażesz jej zbyt długi dystans, ta zatrzyma się przed jego pokonaniem gdzieś na środku drogi. Oczywiście, nie wszędzie da się dojść, np. woda w dużym zbiorniku (jezioro, spora rzeka) stanowi obszar zakazany dla oddziałów lądowych, chyba że przemieszczają się na pokładzie kanonierki.

W programie występuje szereg różnorodnych jednostek, które brały faktyczny udział w starciach. Jak wiadomo, w omawianych epokach decydującą rolę odgrywały armie oparte na piechocie, która nie tylko stanowiła główną ich siłę, ale również wykorzystywana była do zadań specjalnych, w których nie sprawdzała się na przykład jazda. Z kolei kawaleria to bardzo mobilna formacja, która podczas szarży stanowiła ogromne zagrożenie, o ile nie natknęła się na przeważające siły fizylierów oraz artylerii. Ta ostatnia również przyczyniała się walnie do zwycięstw w bitwach, a to dzięki swej ogromnej sile ognia. Zdecydowaną wadą artylerii była jej niewielka mobilność, co czasem stanowiło spory problem. W grze te podstawowe formacje występują w kilku odmianach różniących się od siebie siłą, ilością punktów ruchu, a także wyglądem zewnętrznym.



Jeśli chodzi o wygląd pionków, dzieło **SSI** niczym nas raczej nie zaskoczy, bowiem są to płaskie kwadraciki o dwóch wskaźnikach. Pierwszy z nich to siła oddziału. Nie jest to zwykły pasek o długości odpowiadającej kondycji fizycznej, lecz panel nieco subtelniejszy i łatwiejszy w interpretacji. Występuje on w trzech kolorach: zielony oznacza, że wszystko jest w jak najlepszym porządku, żółty to stan ostrzegawczy, natomiast czerwony posiadają jednostki niezwykle wyczerpane. Każdy, kto pogrywa sobie w strategie, z pewnością widział już podobne rozwiązania. Dzięki niemu odbiorca intuicyjnie dostrzega sytuację swych podkomendnych i może uniknąć nieporozumień typu „atak kilku obdartusów na doborowy pluton grenadierów". Drugi wskaźnik to niewielki kwadracik zawierający liczbę punktów ruchu oddziału. Nie powinno być problemu z jego odnalezieniem, za to czasem trudno zaplanować trasę nie wiedząc, ile potrzeba mu, by dotrzeć na miejsce przeznaczenia. Podpowiem, że marsz po równinie zabiera dwa punkty, po drodze tylko jeden, natomiast wkroczenie na heks zajmowany już przez inną jednostkę kosztuje dodatkowy punkt. Resztę, mam nadzieję, odkryjesz sam. Dokładne obliczanie ilości pól do przejścia ma bardzo istotne znaczenie podczas rozgrywki, zwłaszcza po napotkaniu nieprzyjaciela. Warto w tym miejscu zaznaczyć, iż na jednym heksie mogą stać co najwyżej dwie jednostki. Wydaje się to być trochę za mało, zwłaszcza że w sytuacji poważnego zagrożenia najrozsądniejszym rozwiązaniem jest zebranie atakowanych oddziałów na jak najmniejszej powierzchni.

Wszystko przebiega zgodnie z planem i Twoje wojska zdobywają teren bez żadnych przeszkód. To oczywiście oznacza, że wróg knuje coś wyjątkowo paskudnego. Dlaczego go nie widać? Wszak plansza pozostaje wciąż pusta. Czyżby wyniósł się na wakacje, pozostawiając Ci swój sprzęt? Nic z tego, po prostu dopóki się z nim nie spotkasz, pozostanie ukryty. Pierwszy kontakt może być dla Ciebie wyjątkowo bolesny, gdyż przeciwnik znajdu-



je się zwykle tam, gdzie się go nie spodziewasz. Bardzo przykrą sytuacją jest odkrycie okopanej i chronionej zasiekami linii fizylierów, którzy bardzo lubią używać Twoich ludzi w charakterze tarcz strzelniczych. Naturalnie po takim powitaniu trzeba koniecznie odpowiedzieć celnym kontratakiem, dochodzimy więc do najistotniejszej kwestii w programie.



Starcie można prowadzić na dwa sposoby. Pierwszy z nich, najczęściej wykorzystywany, to bezpośredni atak polegający na strzelaninie z bardzo bliskiej odległości, pojedynkach na bagnety oraz szarżach kawaleryjskich. Drugi rodzaj to prowadzenie ognia z dystansu, co jest przydatne podczas obrony. Sposób ten jest bardzo skuteczny, dlatego też skwapliwie korzysta z niego przeciwnik. Wskutek tego rozgrywka należy do niezwykle trudnych, gdyż frontalny atak zawsze kończy się całkowitym niepowodzeniem. Dodatkową przeszkodę stanowią zasieki, które zwykle otaczają chronione przez wroga obiekty. W tym miejscu warto zaznaczyć, iż właściwym zadaniem do wykonania w czasie bitwy jest zdobycie punktów zwycięstwa, te zaś można uzyskać poprzez zlikwidowanie konkretnych oddziałów oraz zajęcie pewnych heksów oznaczonych flagą przeciwnika. Rzecz jasna, dokonanie tego stanowi nie lada sztukę i zwykle wymaga przedtem uporania się z formacjami broniącymi tego miejsca. Cóż jeszcze jest istotne podczas bitwy? Z pewnością to, w którą stronę są zwrócone „frontem" do Twojej jednostki. Możesz być pewien, iż atakując wroga z boku lub od tyłu, zadasz mu ciężkie straty. Na wynik starcia ma wpływ również szyk, który przyjmiesz. Oczywiście, ustawiając swoich ludzi w kolumnę, szybciej pokonasz wyznaczony dystans, lecz w czasie ostrzeliwania dużo mądrzejszym pomysłem jest rozwinięcie na skrzydłach.

Teraz omówmy rodzaje rozstrzygnięć batalii. Najmniej istotny to zwykła wymiana ognia, która nie pociąga za sobą konsekwencji dla żadnej ze stron. Ot, wymieniliśmy uwagi, lecz nic z tego nie wynikło. Ale to rzadki przypadek. Znacznie częściej udaje się zadać komuś jakieś straty. Wtedy siła oddziału zwykle ulega zmniejszeniu i może on zostać zmuszony do wycofania się. Jeśli Twoja przewaga była znaczna, zapewne uda Ci się przepędzić oponenta w stronę jego zaplecza. W takiej sytuacji jednostka staje się zwykle uznana za rozbitą i nie można jej już wykorzystać. Symbolem rozproszenia jest połamany w czterech miejscach żeton, bardzo zresztą charakterystyczny. W ekstremalnym przypadku uda Ci się całkowicie wyeliminować przeciwnika, który czasem pozostawia po sobie trochę broni. Tę, jeśli chcesz, możesz wykorzystać, tworząc w ten sposób nową formację. Aha, jeżeli wolno mi coś doradzić, nie zalecam nigdy pościgów głęboko za linię przeciwnika, gdyż może tam czaić się jego przeważająca ilość. Natomiast jeśli podchodzisz pod fortyfikacje obronne, zatrzymuj się zawsze w odległości około pięciu pól. Poniżej tej granicy możesz mieć problemy z dotarciem gdziekolwiek ze względu na krzyżowy ogień z barykad.



Age of Rifles stanowi doskonały przykład tradycyjnej, dobrze wykonanej gry strategicznej. Najmocniejszą stroną programu są niewątpliwie realia, które zostały dokładnie opracowane, czego dowodem są szczegółowe raporty na temat broni każdej z jednostek. Poza tym wydarzenia w czasie akcji mają wszelkie znamiona prawdopodobieństwa. Jeśli chodzi o oprawę graficzną, można tu dostrzec elementy tradycyjne w postaci zwykłej, dwuwymiarowej planszy, pełnej nieskomplikowanych żetonów oraz pól przedstawiających lasy, bagna, pustynię itp. Dźwięk towarzyszy zarówno marszowi, jak i walce. Poza tym znajdziesz kilka krótkich melodii przewodnich, które odgrywane są podczas przerywników. Podsumowując, jeśli ktoś gra w produkcje typu ***Panzer General***, powinien bez wahania sięgnąć po **Age of Rifles**, gdyż jest to naprawdę interesująca pozycja.

Spocznij!

Piotr Bilski „Alien"

Age of Rifles

8 8 9

STRATEGICZNA

PC

486 DX
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
Optimus Bis
ul. Kopernika 10/12
42-200 Częstochowa
tel./fax (034) 65-29-39











MUPPET TREASURE ISLAND

Producent: Activision

SŁÓWKO O GRZE

Muppet Treasure Island to prosta przygodówka oparta na filmie pod tym samym tytułem. Gra przeznaczona jest dla dzieciaków w wieku 5-12 lat, choć oczywiście mogą grać w nią także starsi. Zadaniem gracza jest odnalezienie skarbu ukrytego na tajemniczej wyspie. Towarzyszyć mu będą mysz Rizzo oraz przesławny Gonzo. Pojawi się też mnóstwo innych muppetów - z Kermitem Żabą oraz Miss Piggy na czele. Technicznie gra wykonana jest bardzo dobrze. Wszelkie wyświetlane obrazki i animacje są czytelne i kolorowe, a w towarzyszącym im dźwięku trudno doszukać się jakichkolwiek szumów bądź trzasków. Na równie wysokim poziomie stoi muzyka, która jest doskonale dopasowana do klimatu gry. Doskonała jest też grywalność. Wesołe kukiełki i mnóstwo zabawnych sytuacji sprawiają, że trudno jest oderwać się od monitora. Gra ma jednak kilka zasadniczych wad. Po pierwsze, jest dla dzieciaków. Po drugie, jest dla dzieciaków. Po trzecie, jest dla dzieciaków. Owszem, siedmiolatek doskonale spędzi przy niej czas, jednak każdy, kto ma na swym koncie kilka przygodówek, nie wytrzyma z grą dłużej niż dwie godziny. Dlaczego? Bo w tym czasie każdy starszy gracz bez problemu skończy zabawę. Jeśli jednak miałbym oceniać grę z punktu widzenia odbiorcy, dla którego została stworzona, czyli owego siedmiolatka, to mógłbym przyczepić się tylko do jednej rzeczy, a mianowicie do braku opcji wyświetlania napisów. Wątpię, aby przeciętny siedmiolatek z kraju innego niż anglojęzyczny znał angielski na tyle dobrze, by zrozumieć wszystkie wypowiedzi bohaterów. Właśnie dlatego poniżej, w ramach gwiazdkowego prezentu, zamieszczam rozwiązanie. Oczywiście, odwołuj się do niego tylko w ostateczności. Nie odbieraj sobie przyjemności samodzielnego odkrywania świata gry. W razie problemów, wystarczy kliknąć na Stevensonie (to ta zielona papuga, która towarzyszy Ci przez całą grę). A teraz...



ROZWIĄZANIE

Grę rozpoczynasz w knajpce Benbow Inn. Wyjdź na zewnątrz i zabierz klucz. Wróć do lokalu i pójdź na górę. Wejdź do pokoju. Kliknij na piecu - zdobędziesz pierwszy z czterech kamieni, potrzebnych do odnalezienia skarbu. Podejdź do skrzyni i otwórz ją. Wyjmuj przedmioty, aż dobierzesz się do mapy. Zabierz ją i uciekaj oknem.

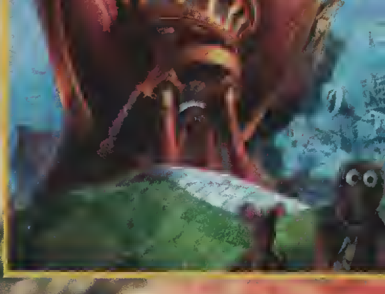
Zwiedzanie Bristol Town rozpocznij od wytarcia się gąbką. Potem idź w lewo. Przy wejściu do pirackiego baru będziesz musiał wybrać odpowiedni wzór. Wskaż ten w prawym dolnym rogu. Wewnątrz pograj na pianinie. Będziesz musiał powtarzać melodie za instrumentem. Rób to tak długo, aż otrzymasz drugi z kamieni.

Opuść bar i idź w prawo do domu Misia Fozziego, który to jest w posiadaniu statku. Niestety, służący nie zechce Cię wpuścić z powodu niewłaściwego stroju. Idź więc w prawo i do sklepu. Jego właściciel zaoferuje Ci posadę „ochroniarza". Będziesz musiał trafić ciastem w dziesięciu piratów. Uważaj, aby przez pomyłkę nie strzelić w przechodnia. Gdy zbierzesz odpowiednią sumę

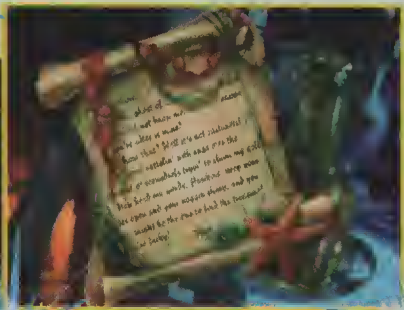
















pieniędzy, kup garnitur. Teraz bez problemów dostaniesz się do Fozziego. Pokaż mu mapę, a otrzymasz pieczęć uprawniającą do wejścia na pokład statku.

W porcie (2 x lewo lub 2 x prawo) pokaż pieczęć kolesiowi, który wpuszcza na pokład. Kapitan Kermit zobowiąże Cię do zaliczenia kilku prostych testów udowadniających Twą przydatność na statku. Oto one:

- gra logiczna Shanghai (w kabinie kapitana, na biurku) - usuń wszystkie klocki, dobierając je parami według wzorów;
- budowanie modelu statku (w kabinie kapitana, po prawej stronie) - powyciągaj z szuflad części i złóż z nich model,
- pieczenie ciasta (pod pokładem) - wrzucaj jabłka do miski tak szybko, aby Rizzo nie zdążył ich zjeść;
- załadunek łodzi (na pokładzie) - czepiaj beczki na nosie Gonzo, aby ten przeniósł je na łódkę;





- strzelanie z armaty (na pokładzie) - załaduj armatę i zniszcz kilka przepływających obiektów;
- obsługa kotwicy (na pokładzie, z przodu) - opuść, a następnie podnieś kotwicę.

Po zaliczeniu testów idź do kabiny kapitana. Nocą połącz gwiazdy na niebie tak, aby wskazać gwiazdozbiory. Zejdź pod pokład i wyśpij się. Rano przejmij koło sterowe i naprowadź statek na właściwy kurs. Gdy Ci się uda, zajrzyj pod pokład. Zostaniesz porwany i wylądujesz na wyspie.

Pędź przed siebie. Kliknij na prawym oku wielkiego posągu, a wejdziesz w posiadanie trzeciego kamienia. Wróć na brzeg. Rozegra się tam krótka scenka, w wyniku której wejdziesz w posiadanie czwartego i ostatniego kamienia. Podejdź do skały. Ułóż kamienie tak, aby wskazywały kierunki geograficzne zgodnie z różą wiatrów.



Rozwiąż teraz prostą zagadkę. Musisz tak przesuwać kamienie, by monety znalazły się na ciemnym polu. Wejdź do jaskini. Pojawią się piraci. Będziesz musiał otworzyć kilka skrzyń, jednak wszystkie z nich będą puste. Zawiedzeni piraci opuszczą grotę, a Ty kliknij na dolnej czaszce. Następnie znajdź odpowiednią kolejność klikania na pozostałych czaszkach, aby powtórzyły one zdanie wypowiedziane przez tę pierwszą. Otworzy się sekretne przejście.

W muszelkach wokół lustra odszukaj dwa niebieskie diamenty. Wysyp złoto z jaskini i idź za nim na plażę. Załatw piratów, rzucając w nich kokosami. Załaduj złoto na statek. Pojawi się tajemnicza skrzynia, wewnątrz której znajdziesz prawdziwą niespodziankę - fragmenty autentycznego filmu Muppet Treasure Island. Filmiki te są bardzo dobrej jakości, a do tego całkiem długie. Warto obejrzeć wszystkie.







Potem wejdź na pokład i... cóż, gra skończona, przyjacielu.

Kamił Szafara

PS. Jak zasłyszałem, krajowy dystrybutor Muppet Treasure Island, firma Optimus Bis, myśli o wydaniu gry **w polskiej** wersji językowej. Super!

Muppet Treasure Island

! 9 8

PRZYGODOWA

PC

486/66MHz
8 MB RAM, CD-ROM,
Win'95 lub 3.1

Dystrybutor:

Optimus Bis
ul. Kopernika 10/12
Częstochowa
tel. (034) 65-29-74

DODATEK SPECJALNY ŚGK 4/96

KONSOLA



SPIS TREŚCI

NOWINKI

ZAGRYWY

SPRZĘCICHO

RÓŻNOŚCI

Cześć!

Święta - z tej okazji napuchliśmy i mamy 12 stron! A na nich doskonałe gry na konsole. Polecam NiGHTS na Saturna i Tunnel B1 na PlayStation.

W tym numerze kilka zmian. Wprowadziliśmy podwójne oceny. Mamy nadzieję, że razem z krótkim podsumowaniem pomoże Ci to w wyrobieniu sobie zdania o opisywanych grach. Są też, eksperymentalnie, dwa opisy gier na Pegasusa. Prosimy o listy z opiniami, czy są potrzebne. Odpowiadamy też na część pytań z listów, które otrzymaliśmy razem z ankietą. Wśród osób, które przysłały wypełnioną ankietkę wylosowaliśmy trójkę, której zapewnimy przez najbliższy rok bezpłatny dostęp do naszego pisma (szczegóły na s.3).

Na koniec rewelacyjna wiadomość. Nintendo 64 jest już w Polsce! Na razie nikt nie jest oficjalnym dystrybutorem tej konsoli, ale można już ją kupić i pograć w Super Mario 64. Zabawa jest przednia. Inna sprawa, że radziłbym poczekać do przyszłego roku. Wtedy do Europy trafią Nintendo 64 pracujące w systemie PAL (na razie jest tylko wersja amerykańska z NTSC).

Adam Gregrowicz

BUSHIDO BLADE

Bushido Blade to kolejna bijatyka 3D. Jednak tym razem pozwala na wiele więcej niż inne tego typu gry. Po raz pierwszy wyłamuje się ze standardu dwóch przeciwników walczących na płaskiej arenie. W **Ostrzu Bushido** wojownicy mogą znajdować się na różnej wysokości. Walka rozpoczęta nad brzegiem rzeki może zakończyć się w jej nurcie. Akcja gry toczy się w feudalnej Japonii, nic więc dziwnego, że główną bronią są miecze samurajskie i inna biała broń.



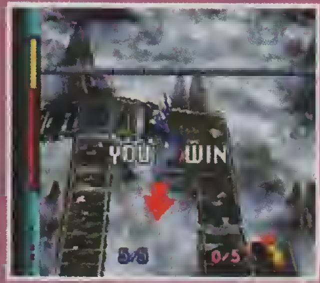


A.G.

Producent: Sony + Square
Konsola: PlayStation
Data: koniec 1996 (w Japonii)

GRIDRUNNER

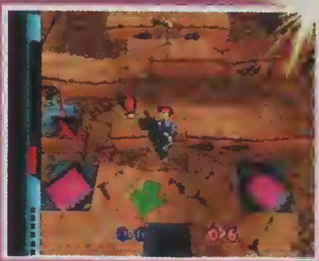
Gridrunner to gra stanowiąca futurystyczne połączenie platformówki z uproszczoną strategią. Twoim zadaniem jest zajęcie chorągiewek wroga zanim on zdąży przejąć Twoje punkty kontrolne. Przeciwnik może strzelać do Ciebie, co powoduje spowolnienie ruchów sterowanej przez Ciebie postaci. Groźniejsze jest jednak bezpośrednie zetknięcie z konkurentem. Powoduje to przeniesienie Ciebie do najbliższego punktu startowego. Na planszach jest mnóstwo bonusów zwiększających Twoją prędkość, siłę strzałów i umiejętności. Całość toczy się w tajemniczym, w pełni trójwymiarowym świecie.

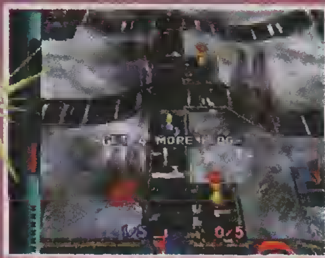


W **Gridrunnera** możesz pograć w pojedynkę - przeciwko komputerowi (konsoli) lub z innym graczem. W tym ostatnim przypadku da się pograć na jednej konsoli (ekran podzielony na pół) lub na kilku połączonych kabelkiem.

A.G.



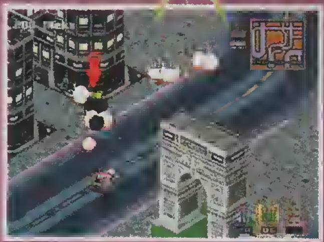




Producent: Virgin
Konsola: PlayStation i Saturn
Data: początek 1997

CRIMEWAVE

Crimewave, czyli w wolnym tłumaczeniu fala zbrodni, to zabawa w policjantów i złodziei. Jeździsz małym samochodzikiem po mieście i strzelasz do przestępców. Twój pojazd widziany jest w rzucie izometrycznym i czasem jest zasłaniany przez budynki, ale to w niczym nie przeszkadza. Najważniejsze jest, aby dogonić i zestrzelić pojazd złodziei. Aby nie było za łatwo, na Twoim terenie działają także konkurencyjni gliniarze (!) i bez mrugnięcia okiem potrafią wyeliminować Cię z gry. Słowem chaos, wystrzały i prędkość - to, co każdy lubi.





A.G.

Producent: Eidos
Konsola: Saturn
Data: początek 1997

FIFA 97

Tradycyjnie wydawana przez **EA** seria **FIFA** to jedne z najlepszych symulatorów kopania piłki. Najnowsza wersja ma ulepszoną sztuczną inteligencję i dokładniejszą grafikę. W grze występują 22 różne, renderowane postacie. Każda z nich ma ruchy prawdziwych piłkarzy. Zostali oni poddani technice motion capture, czyli komputerowej rejestracji ich ruchów. Tak więc **FIFA 97** to chyba piłka nożna z najbardziej realistycznymi ruchami postaci. Mecze komentują trzej (!) sprawozdawcy i to nie byle jacy - sami zawodowcy (John Motson, Des Lynam i Andy Gray). Jakby tego wszystkiego było mało - **FIFA 97** pozwala na granie do ośmiu graczy jednocześnie.





A.G.

Producent: Electronic Arts
Konsola: PlayStation
Data: koniec 1996

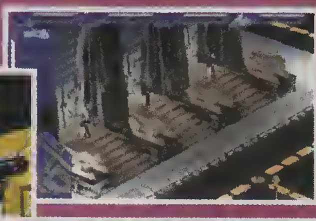
SYNDICATE WARS

Jeśli grałeś kiedykolwiek w ***Syndicate***, to doskonale wiesz, czego się spodziewać po **Syndicate Wars**. Czterech agentów zaprowadza porządek w świecie kontrolowanym przez ich Syndykat. Kontynuacja ***Syndicate*** oferuje tym razem w pełni trójwymiarowe środowisko. Widok pola gry można obracać i pochylać. Bronie stojące do dyspozycji agentów potrafią zrównać z ziemią całe budynki. A wszystko to z bardzo realistyczną grą świateł i cieni.

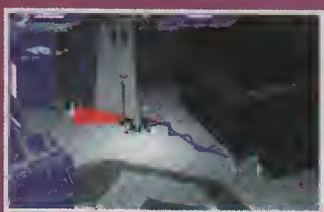
Gra jest [illegible]d kilku miesięcy na PeCetach. Teraz ma trafić na Saturna i PlayStation. Wersje konsolowe nie różnią się zbytnio od komputerowej. **Syndicate Wars** na PC może działać w wysokiej rozdzielczości, na konsolach natomiast oferuje grafikę w 16 mln kolorów.

A.G.









Producent: Bullfrog
Konsola: PlayStation i Saturn
Data: przełom 1996/1997

PITFALL 3D



Pitfall istniał chyba od zawsze. Powstał najpierw na małe Atari (Atari 2600, Atari 800, itp.), trafił na automaty do gier, SNES, Jaguara i Pecety. Jednak przez cały czas była to mniej, lub więcej rozwinięta graficznie platformówka. Tym razem ***Pitfall*** pojawi się na konsole. I jak to na konsolach zazwyczaj bywa, przekształci się w **Pitfalla 3D**. Cały świat, po którym biega i skacze główny bohater będzie wreszcie trójwymiarowy. Jednak mimo to gra będzie składała się, jak zawsze, z lubianego przez wszystkich skakania, skakania, skakania...



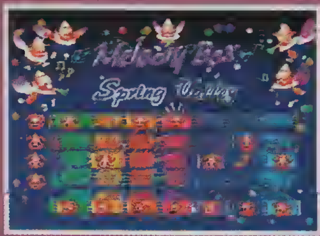
A.G.

Producent: Activision
Konsola: PlayStation i Saturn
Data: początek 1997

CHRISTMAS NIGHTS



Sega zdecydowała się wypuścić okolicznościowe wydanie swojego największego hitu. **Christmas Nights** to specjalne, gwiazdkowe wydanie ***NiGHTS: Into Dreams***. Od pierwowzoru różni się dzwoneczkami, bombkami i choinkami poustawianymi na wszystkich planszach. Dodane zostały także inne tła (do wyboru). ***Christmas Nights*** da także możliwość bezproblemowego zagrania jako Reala (w normalnym ***NiGHTS*** Realą można zagrać dopiero po przejściu gry) i jako Sonic (!). Możliwe będzie także tzw. karaoke, czyli śpiewanie do wszystkich melodii z ***NiGHTS***. Do każdego egzemplarza gry dodawany będzie prezent w postaci albumu z wizerunkami Claris, Elliota, Nights i wszystkich bosów z ***NiGHTS***.



A.G.

Producent: Sega
Konsola: Saturn
Data: gwiazdka 1996

IMPACT RACING



Impact Racing to gra pozwalająca graczowi wybrać jedną z kilku szybkich bryczek i pędzić po drogach. Każdy samochód ma unikalne umiejętności. Głównie są to mniej lub bardziej doskonałe bronie. W **Impact Racing** postrzelać sobie można ze zwykłego lasera jak również z wyrzutni pocisków. Stawiać można miny i inne bardziej inteligentne pułapki. Jak widać, celem gry jest nie tylko jeżdżenie od jednego punktu kontrolnego do innego. Trzeba także zdobywać punkty przez niszczenie innych maszyn. Pojazdy i krajobrazy nie są w **Impact Racing** zbyt szczegółowe, ale za to gra jest niesamowicie szybka.



A.G.

Producent: JVC
Konsola: PlayStation
Data: koniec 1996

ANKIETKA

Wśród osób, które nadesłały do nas ankietkę z pierwszego numeru KONSOLI rozlosowaliśmy trzy roczne prenumeraty Świata Gier Komputerowych. Otrzymują je:

Dawid Chmura z Katowic
Robert Sikorski z Chojnic
Marcin Gunia z Rabki

Gratulujemy!

TAKżE NA KONSOLĘ

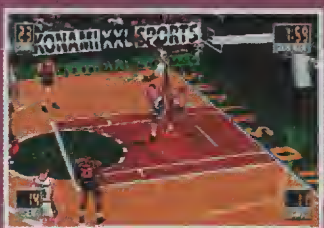
Tytuł	**Gdzie**	**Konsola**
Die Hard Trilogy	ŚGK12/96 s. 10	PSX, Saturn
Krazy Ivan	ŚGK12/96 s. 8	PSX, Saturn
Mechwarrior 2	ŚGK12/96 s. 22	Saturn
Star Control 3	ŚGK12/96 s. 9	PSX
NBA Live '97	ŚGK12/96 s. 9	PSX, Saturn
FIFA '97	ŚGK12/96 s. 9	PSX, Saturn
NHL '97	ŚGK12/96 s. 9	PSX, Saturn

IN THE ZONE 2

Konami [illegible] na kons[illegible] koszykówkę 3D. To było rok temu. Teraz ukazuje się kontynuacja tej gry - **In the Zone 2**. Grę rozbudowano pod względem realizmu ruchu i wyglądu postaci. Oprócz zwiększenia płynności gry wszystkie postacie są teraz bardzo dokładnie obteksturowane łącznie z twarzami (u każdego zawodnika inna twarz - jak w życiu). Każdy zawodnik, oprócz standardowych ruchów i zagrywek, ma swoje własne chwyty, niedostępne dla innych. Oczywiście nie brakuje ruchomej kamery pokazującej akcję zawsze z najlepszego kąta i powtórek najbardziej efektownych rzutów.

A.G.





Producent: Konami
Konsola: PlayStation
Data: grudzień 1996

HERC'S ADVENTURES

Przygody Herkulesów to [illegible]wana zręcznościówko-przygodówka ze stajni LucasArts. Wcielasz się w jednego z antycznych bohaterów i walczysz z mitycznymi potworami. Przed Tobą Hydra, Minotaur, Cyklop, a na końcu bóg podziemi - Hades. Akcja widziana jest w rzucie z góry i naszpikowana jest zwariowanym humorem.

A.G.

Producent: LucasArts
Konsola: PlayStation
Data: początek 1997





POLSKIE BOOMERANGI

Tytułowe boomerangi to joypady produkcji polskiej firmy MATT. Produkowała ona różnego typu kontrolery od zawsze. Wykonanymi przez nią joystickami grałem jeszcze w czasach „małego" Atari i Commodorków. Potem podłączałem je do Amigi i PC, a teraz ich nowe wersje pasują do konsol i gier wideo.

Joypady MATT wykonywane są w kilku wersjach: do Atari Jaguar, Pegasusa, Pegasusa 502, Sega Mega Drive. Ich kształt zbliżony jest do bumeranga (stąd ich nazwa). Każdy posiada pięć przycisków (trzy duże i dwa małe) oraz znany z wszystkich joypadów „krzyż" kierunków. Polskie joypady leżą w ręku dosyć dobrze, choć występy na dolnej stronie kontrolerów są zbyt płytkie i czasem wyślizgują się z dłoni. Jednak dzięki temu (płaski spód) można je kłaść na stole i nadal wygodnie grać.





Wszystkie przyciski wykonane są z plastikowych kapturków (to jest to, co wystaje na zewnątrz kontrolera) i „bąbelków" z tworzywa oraz gumy przewodzącej. Ich zgniatanie powoduje zwieranie styków. Rozwiązanie takie stosowane jest we wszystkich joypadach na całym świecie. Kłopot w tym, że polskie „bąbelki" wykonane są z dosyć sztywnego tworzywa i po kilkunastu minutach grania (szczególnie w jakąś strzelaninę) zaczynają boleć palce. Choć dzięki temu styki mogą pracować poprawnie przez długie miesiące a nawet lata.

Chociaż boomerangi nie wyglądają na szczyt światowej technologii to są w miarę tanie i robią bardzo solidne wrażenie.

Adam Gregrowicz

Producent:
MATT
ul. Wigury 15
90-302 Łódź
tel. (042)36 84 33

Cena: 42 zł (Jaguar)
Cena: 27 zł (Pegasus)
Cena: 26 zł (Mega Drive)

SEGA 3D CONTROL PAD

Specjalnie na potrzeby gry NiGHTS Sega opracowała nowy, analogowy kontroler. Wygląda toto dosyć dziwacznie. Po pierwsze jest duże, po drugie okrągłe, a po trzecie ma jakąś wypustkę. Owa wypustka to najważniejsze novum w kontrolerze 3D, ale o tym za chwilę.

3D control pad posiada wszystkie 9 przycisków występujących w normalnych joypadach do Saturna oraz charakterystyczny „krzyż" kursora kierunków. Może więc pracować jako zwykły kontroler. Ma jednak jeszcze coś. Jest to przełącznik trybów pracy i kulka mogąca wychylać się w dowolną stronę. Po przełączeniu 3D joypada w tryb analogowy kula ta służy do sterowania grą. Przenosi dokładnie wszelkie wychylenia sygnalizując nie tylko fakt wystąpienia nacisku w którąś stronę (jak robi to zwykły kontroler), ale również kąt pochylenia. Co ciekawe, w taki sposób pracują też dwa przyciski znajdujące się z przody kontrolera.

Pewne moje obawy budziła wielkość urządzenia. Obawiałem się, że okaże się toporne i niewygodne. Jednak tak nie jest. Nowy joypad bardzo dobrze leży w dłoniach. Przeznaczony jest do trzymania oburącz, ale przy minimalnym wysiłku da się go utrzymać w jednej dłoni.

Na razie jedyną grą wykorzystującą w pełni możliwości analogowego kontrolera jest NiGHTS: Into Dreams. Muszę przyznać, że gra się w nią nowym joypadem doskonale. Warto się jednak zastanowić, czy warto kupować analogowy kontroler tylko dla jednej gry. Myślę, że tak. Tym bardziej, że producenci gier z pewnością zaczną wbudowywać w swoje programy opcję sterowania joypadem 3D. Prawdę mówiąc nie mają wyboru. Nintendo 64 ma standardowo kontroler analogowy, a niedługo również Sony wyprodukuje coś takiego do PlayStation.



Adam Gregrowicz

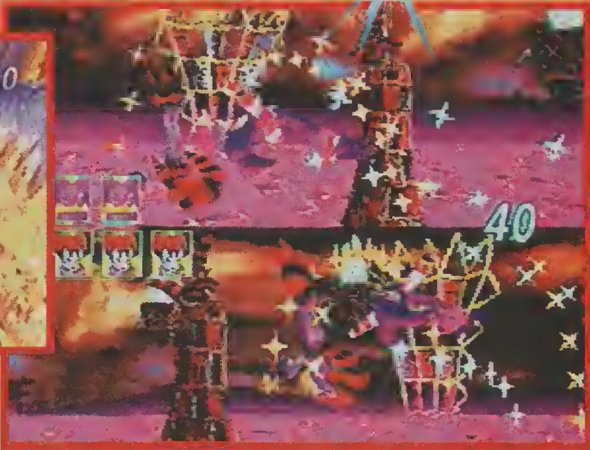
Dystrybutor:
BOBMARK
Warszawa
ul. Smocza 18
tel. (022) 38 05 02

Cena:
339 zł (kontroler + NiGHTS)

NiGHTS: INTO DREAMS

Producent: Sega

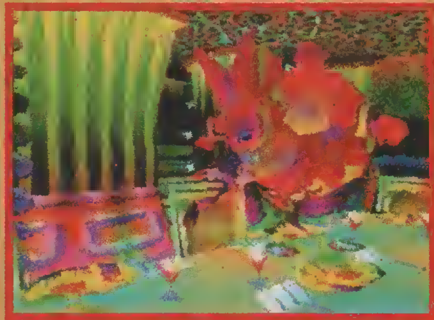




Tej nocy Claris i Elliot, para dzieciaków z sąsiedztwa, położyła się spać rozmyślając nad swoimi niepowodzeniami. Nie zdawali sobie sprawy, że już niedługo poznają co to znaczy mieć kłopoty. W świecie Nightopi, gdzie dzieją się wszystkie nasze sny, pojawił się Wizeman the Wicked. Zły stwór odbierający energię śniącym ludziom. Gdy zbierze jej odpowiednio dużo będzie mógł przedostać się do realnego świata, gdzie nikt już go nie powstrzyma. Jednak jest jeden mieszkaniec Nightopi, stworek NiGHTS, który jest odporny na moc Wizemana. To właśnie NiGHTS pomoże Claris i Elliotowi przetrwać w świecie, w który przeniósł ich podły Wizeman. Jednocześnie dzieciaki pomogą NiGHTS i innym uczciwym mieszkańcom Nightopi zaprowadzić w ich krainie spokój.

Tak wygląda w skrócie legenda do **NiGHTS: Into Dreams** - najnowszego hitu na Saturna. Gra została przygotowana przez Sonic Team - grupę osób odpowiedzialnych za Sonic the Hedgehod. Ten ostatni tytuł to przebój Sega Mega-Drive. Sprzedawał się tak doskonale, że Sonic został oficjalną maskotką Segi. **NiGHTS: Into Dreams** ma być głównym atutem w wojnie z PlayStation i Nintendo 64. Co z tego wyniknie, nie wiadomo. Jedno jest pewne - posiadacze Saturnów mają **NiGHTS**!

Grę rozpoczynasz którąś z ludzkich postaci (Elliotem lub Claris). Na początek musisz dotrzeć do Ideya Palace, gdzie ulegasz magicznej przemianie w NiGHTS. Już jako ten stworek możesz latać po planszy zbierając przeróżne rzeczy. Granie polega na zebraniu 20 niebieskich kuleczek i zaniesieniu ich do tak zwanego Ideya Capture. Powoduje to jego zniszczenie i uwolnienie zmagazynowanej tam energii śpiących ludzi. Masz jednak na to ograniczoną ilość czasu. Gdy on upłynie, przybierasz na powrót swą zwykłą postać (Claris lub Elliota). Wiąże się to z brakiem umiejętności latania i koniecznością poruszania się po planszy na piechotę. Ale za to możesz iść w dowolnym kierunku - gra daje Ci wówczas pełne 3D z nieskrępowaną swobodą ruchów! Natomiast jako NiGHTS poruszasz się po z góry ustalonych torach, mając jedynie możliwość poruszania się w górę oraz w dół. Choć nie zawsze. Czasem punkt widzenia kamery zmienia się i widzisz NiGHTSa z góry mogąc skręcać w lewo lub w prawo. Zresztą każda trasa to coś nowego - a to fontanna przerzucająca na inny tor, podwodne groty, zatrzaskujące się przejścia, itp...



Przed Tobą sześć sporych światów (po trzy na każdą postać). W każdym z nich kilka urozmaiconych tras do pokonania oraz tak zwany boss, czyli potężna kreatura będąca na usługach Wizemana. Walka z każdym z nich jest inna. Za każdym razem trzeba wymyśleć sposób, jak pokonać potwora (w Trikach, na ostatniej stronie KONSOLI jest mały poradnik, jak sobie z nimi poradzić). I, co ważne, w grze nie ma ani grama brutalności. Twoje zwycięstwo zawsze jest bezkrwawe. A gdy uda Ci się pokonać Realę, bliźniaczo podobną do NiGHTS, to będziesz mógł wybrać grę w dwie osoby (ekran podzielony na pół)!

Grafika w **NiGHTS** jest doskonała. Bardzo kolorowe światy są naprawdę prześliczne. Gra skierowana jest głównie do dzieci, więc kolory są żywe i nasycone. Wrażenie jest odlotowe. **NiGHTS** jest bardzo płynna. Żadnych zacięć ani przeskoków. Wszystkie światy rysują się na bieżąco bez żadnych opóźnień. Również dźwięk jest perfekcyjny. Cudowne, nastrojowe muzyczki i fajne odgłosy. Może trochę za bardzo cukierkowe, ale pasują do nastroju gry.

NiGHTS: Into Dreams jest pierwszą, i jak na razie jedyną, grą potrafiącą korzystać z nowego, trójwymiarowego kontrolera Segi. Przyznam, że grając joypadem 3D steruje się **NiGHTSem** znacznie łatwiej, niż zwykłym kontrolerem.

Zapewne ciekawi Cię, czy **NiGHTS** jest lepsze od ***Crash Bandicoota*** lub ***Super Mario 64***. To nie takie proste. Choć wszystkie trzy tytuły wymieniane są zazwyczaj jednym tchem, to reprezentują dosyć różne gatunki. Trudno jest więc powiedzieć, co jest lepsze. Najlepiej przyjąć, że wszystkie trzy są doskonałe.

Yakuza







KONSOLA: **Saturn**

PRODUCENT: **Sega**

DOSTARCZYŁ: **Bobmark**

TYP: **zręcznościowa**

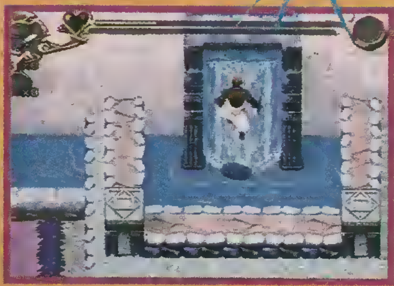
Zdaniem Wujka Włodka: Oszałamiająca grafika i super płynna animacja. Ja jednak wolę Crash Bandicoota. Ocena: 88%

OCENA: 98%

STORY OF THOR 2

Producent: Ancient

Wieki temu na świecie panowało zło. Wielkie, okrutne Zło. Czerpało swoją siłę z dwóch magicznych naramienników - złotego i srebrnego. Aż znalazł się potężny mag Reharl, który zdołał pokonać zło i ukryć obydwa naramienniki. Ale teraz, po latach spokoju, Ordan, wódz małej wioski Oasis, odnalazł złoty naramiennik. A skoro on znalazł jeden z naramienników, to drugi prawdopodobnie także został znaleziony. I tak jest naprawdę. Srebrny naramiennik wpadł w ręce złego maga - Agito.





W **Story of Thor 2** wcielasz się w postać Leona, wychowanka Ordana. Wyruszysz w wielki świat, aby odebrać Agito srebrny naramiennik i zostać nowym Królem Żywiołów. Twoja droga nie będzie łatwa, ale dzięki własnym umiejętnościom i pomocy kilku potężnych stworów, dasz sobie radę. W Twej wędrówce pomagać Ci będą: lecząca rany Dytto, kontrolujący ogień Efreet, Bawu mający władzę nad ziemią, Brass - duch dźwięków, Shade - pan cienia i Airl - władca powietrza. Spotka Cię wiele przygód. Będziesz rozmawiał z mnóstwem osób, znajdziesz stosy mniej lub bardziej przydatnych przedmiotów i broni. Przed Tobą kilkanaście trudnych zadań do wykonania i finałowy pojedynek z Agito. Zaręczam Ci, nie będziesz się nudził.

Pole gry widziane jest przez cały czas z góry. Dzięki perfekcyjnej, bardzo kolorowej grafice wszystkie postacie i przedmioty są łatwo odróżnialne i tworzą przecudny świat, po którym biega Leon. Dźwięk także jest bardzo dobry, woda chlupocze, ptaki śpiewają, ranne potwory jęczą... A wszystko w prawdziwym stereo. Czegóż można chcieć więcej.

The Story of Thor 2 jest bardzo przyjemną grą przygodową z elementami zręcznościowymi. Daje Ci spory świat, który możesz poznać, i w którym musisz przetrwać. Jednym słowem - gra na długie wieczory.

Yakuza







KONSOLA:
Saturn

PRODUCENT:
Ancient

DOSTARCZYŁ:
Bobmark

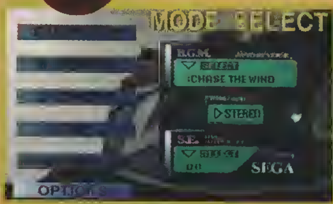
TYP:
przygodowa

Zdaniem Wujka Włodka: Bardzo przyjemna przygodówka z rewelacyjną grafiką.
Ocena: 90%

OCENA: 90%

INTERNATIONAL VICTORY GOAL

Producent: Sega Sports







Victory Goal to symulator drużyn piłkarskich dzisiejszych czasów. Ma wszystko, co tego typu gra powinna posiadać. Po pierwsze wiele typów rozgrywek. Możesz rozegrać pojedynczy mecz lub wziąć udział w rozgrywkach ligi światowej (22 lub 44 mecze), ligi S (11 spotkań) oraz ligi pucharowej (3 turnieje). Jeśli dopiero zaczynasz, to specjalnie dla Ciebie jest tryb, w którym możesz poćwiczyć strzelanie karniaków. I to nie tylko przeciwko bramkarzowi sterowanemu przez konsolę, ale także przez innego gracza. **Victory Goal** oferuje grę do czterech żywych graczy. Potrzebny jest jednak wtedy firmowy szóstnik do joypadów.

Piłkarze, przedstawieni w dosyć realistyczny sposób, dysponują bogatym asortymentem zagrań. Wszystkich zwodów, przyjęć, podań i strzałów jest kilkanaście. I, o dziwo, sterowanie nie jest wcale trudne. To zasługa konsolowych joypadów z mnóstwem przycisków.

Poza tym, to co wszędzie. Kilkanaście drużyn narodowych z nazwiskami prawdziwych piłkarzy, ustawianie pogody, wybór taktyki gry, ręczne lub automatyczne sterowanie bramkarzem, kontuzje, żółte i czerwone kartki, itp.

Technicznie gra utrzymuje standardowy, światowy poziom. Grafika oczywiście w pełnym 3D. Kilka różnych ustawień kamery, nieźle przedstawiony deszcz i śnieg. Z dźwiękiem jest już troszkę gorzej. Chociaż odgłosy kopnięć i wycie publiczności są bardzo fajne.



International Victory Goal nie jest jakąś szczególną rewelacją, ale też nie odstaje od innych tego typu gier. Jeśli chcesz pograć w piłkę nożną, a akurat masz przed sobą **Victory Goal**, to nie namyślaj się za długo. Po prostu w to zagraj!

Yakuza







KONSOLA:
Saturn

PRODUCENT:
Sega Sports

DOSTARCZYŁ:
Bobmark

TYP:
zręcznościowa

Zdaniem Wujka Włodka: Piłka nożna jakich wiele. Nic ponad przeciętność.
Ocena: 65%

OCENA: 70%

TRUE PINBALL

Producent: Ocean/Digital Illusions



Na pewno grałeś kiedyś w pinballa. I na pewno któryś z nich był zrobiony przez Digital Illusions. To ta firma jako pierwsza wydała na Amigę ***Pinball Dreams***, flippera, który po prostu zwalał z nóg. Czegoś tak rewelacyjnego nigdy wcześniej nie było. Potem były kontynuacje pierwowzoru na Amigę i na PC. Teraz Digital Illusions zrobiło grę na Twojego ulubionego Saturna.

Już na samym początku mogę napisać, że **True Pinball** jest genialny. Choć, oczywiście, jeśli nie lubisz pinballi, to nigdy się ze mną nie zgodzisz. Ale to przecież niemożliwe, żebyś nie uwielbiał pinballi. No ale co jest takiego genialnego w **True Pinball**? Właściwie to nic, ale jak w każdą grę tego typu ze stajni Digital Illusions gra się w niego wyśmienicie. Cztery kolorowe stoły: Law n' justice, Babewatch, Extreme Sports i Vikings. Na każdym z nich po kilkanaście super bonusów. Dwa rodzaje widoków. Standardowy - z góry i pseudo trójwymiarowy z lekko pochylonym stołem (ostatnimi czasy nie ma pinballa bez tego trybu). Dla każdego z nich można włączyć wysoką rozdzielczość. Widać wtedy trochę większy kawałek planszy i gra się łatwiej.

Od swoich poprzedników na komputery grę wyróżnia paleta 32000 kolorów. Niby nic, ale efekt jest oszałamiający. Jedynym mankamentem jest gra w wysokiej rozdzielczości. Saturn podłączany jest do telewizora i wysoka rozdzielczość musi być z przeplotem. Posiadacze Amig mają to samo, ale PeCeciarze zaraz zaczną udowadniać, że PC jest lepsze. Niby tak, ale na większości PC pinballe w wysokiej rozdzielczości strasznie się chaczą. Jeśli zaś chodzi o dźwięk, to brak słów. Muzyczki są rewelacyjne, odgłosy jeszcze lepsze a tak w ogóle, to musisz sam tego posłuchać, żeby się móc zachwycić.



Jeśli lubisz pinballe to powinieneś zagrać w **True Pinball**, jeśli nie, to chociaż spróbuj, na pewno Ci się spodoba.

Yakuza





KONSOLA:
Saturn

PRODUCENT:
Ocean

DOSTARCZYŁ:
Bobmark

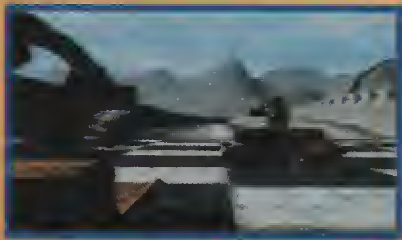
TYP:
zręcznościowa

Zdaniem Wujka Włodka: Kolejny doskonały pinball w stylu niezapomnianego Pinball Dreams. Ocena: 95%

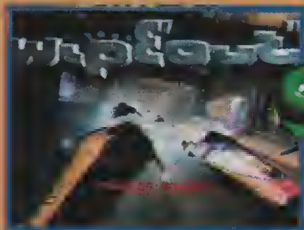
OCENA: **95%**

WIPEOUT

Producent:Psygnosis



Jest rok 2052. Wyścigi antygrawitacyjnych bolidów stały się największą światową imprezą sportową. Tory mieszczą się w prawie każdym zakątku świata. Naukowcy pracują dniami i nocami nad wynalezieniem nowych, lepszych rozwiązań, które pozwoliłyby zdystansować konkurencję. Pojazdy są ulepszane z wyścigu na wyścig. To wielki biznes.



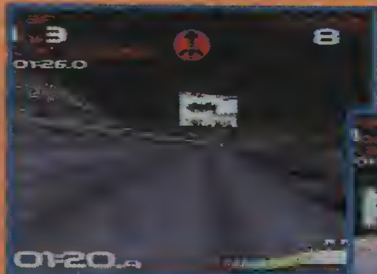
Wipeout to symulator przyszłościowych wyścigów zwanych F3600. Już nie ***Daytona***, nie ***Formuła I***, tylko liga F3600. Właśnie Ty możesz zasiąść za sterami jednej z tych potężnych maszyn, jako jeden z ośmiu najlepszych na świecie pilotów. To oferuje Ci **Wipeout**, super dynamiczna gra.

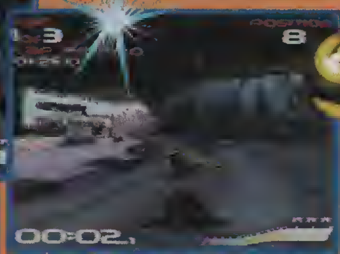
Zagrać możesz samemu lub z kolegą. Potrzeba jest wtedy druga konsola i kabelek do łączenia (niestety nic za darmo). Ścigać się możesz w barwach jednej z czterech drużyn, rozgrywać mistrzostwa, lub trenować na jednym z wybranych torów.

Graficznie **Wipeout** prezentuje się bardzo dobrze. Pojazdy, podobnie jak tory są nieźle teksturowane i cieniowane. Duży wybór broni, osłon, itp. urozmaica lot. Płynność jazdy także jest bardzo wysoka, a jedynym mankamentem wydaje się być znikanie tekstur band toru podczas kolizji. Muzyka jest ekstra (między innymi ***The Chemical Brothers***) i naprawdę podgrzewa atmosferę wyścigu. Trochę gorzej opracowane są efekty dźwiękowe - szum silników, wybuchy itd...

Wipeout jest bardzo, bardzo trudną grą i moim zdaniem psuje to trochę zabawę. Jednak mimo to w 1995 **Wipeout** uznane zostało za najlepszą grę na PlayStation. O czymś to chyba świadczy i nie wątpię, że gra znajdzie grono wiernych zwolenników.

Foonka









KONSOLA:
PlayStation

PRODUCENT:
Psygnosis

DOSTARCZYŁ:
Złoty Smok

TYP:
wyścigi

Zdaniem Wujka Włodka: Z tym poziomem trudności to Foonka ma rację. Poza tym wszystko jest OK. Ocena: 75%

OCENA: **70%**

CRITICOM

Producent: Virgin



Criticom jest kolejną bijatyką w trójwymiarowym środowisku. Jest grą dość wiekową, a mimo to całkiem dobrą. Jakimś dziwnym trafem nigdy nie zdobyła popularności.

Na początku wyjaśnimy sobie jedno. Jestem bardzo surowy jeżeli chodzi o ocenianie bijatyk. Większość bijatyk 2D była dla mnie za słaba. W bijatykach 3D nie podobał mi się brak płynności, itp. Jedynie ***Tekken*** i ***Virtua Fighter*** zdobyły moje uznanie. Taki, np. ***Toshinden*** jest dla mnie grą przeciętną (ot, na poziomie PeCetów).

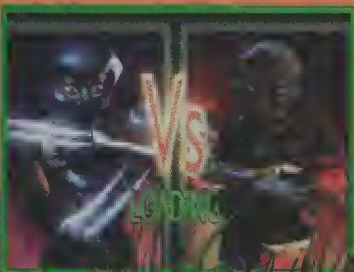
Criticom jest bardzo podobny do ***Toshindena***. Podobnie jak w nim walczysz tu za pomocą wszelakiego oręża. Istotną różnicą jest świat gry. Tym razem jest to przyszłość, odległe planety, itp. Do wyboru masz ośmiu zawodników. Trudno będzie wybrać kogoś podobnego do Ciebie. W większości są to istoty z innych planet (dużo kobiet!) lub roboty. Niektóre z postaci, jak już wspomniałem, dysponują bronią lub magią (ogniste kule i takie tam inne). Sam engine gry jest tak podobny do ***Toshindena***, że zachodzi podejrzenie, czy autorzy **Criticom** nie kupili go od jego twórców. Podobna arena, także trójwymiarowe tła. Postacie są bardzo kolorowe i wykonane dość dobrze. Jedyne zastrzeżenie może budzić niedokładność połączeń poszczególnych części ciała. Możesz zagrać z kolegą lub z przeciwnikiem konsolowym. Co, zaznaczam, jest bardzo trudne. Wojownicy, co jest swoistym ewenementem, po wygranych walkach zdobywają doświadczenie!

Od strony graficznej gra prezentuje się dobrze. Pomiędzy walkami możesz obejrzeć ładne filmiki z genialnie wyrenderowanymi postaciami. Trochę nie podobała mi się płynność samej gry, a także niewielki realizm ciosów (nie jest to ***Tekken 2***). Ten ostatni czynnik jest dla mnie bardzo ważny i stąd niska ocena gry. Oprawa muzyczna jest dużo lepsza niż w ***Toshindenie*** i ogólnie bardzo mi się podobała. Jedną z wad tej gry jest też przesadzony poziom trudności. Zaskoczy Cię również ubogie menu konfiguracyjne. **Criticom** jest jednak, moim zdaniem, dużo lepszy niż ***Toshinden***!

Wujek Włodek







KONSOLA:
PlayStation

PRODUCENT:
Virgin

DOSTARCZYŁ:
Złoty Smok

TYP:
bijatyka

Zdaniem Yakuzy: Niezła bijatyka. Kompletnie nieznana, a szkoda.
Ocena 80%

OCENA: 70%

CASPER

Producent: Interplay

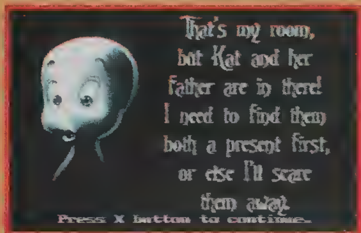


Casper is back!!! Tym razem jako bohater gry. Wszyscy znają Caspra? Nie!? Dla tych, którzy pierwszy raz...: Casper to miły, przyjacielski duszek, mieszkający w starym domu, do którego wprowadził się dr James Harvey z córką Kat. Wszystko byłoby pewnie w porządku, lecz na nieszczęście dla nowych lokatorów Casper nie jest jedynym duchem w tym domu. Są jeszcze trzy większe i złośliwe duszyska - Stretch, Stinky oraz Fatso, a są to wujowie małego duszka.



W grze wcielasz się w postać Caspra. Na początek musisz zjednać sobie doktora z córką, a potem odnaleźć maszynę, dzięki której Casper powróci do materialnej postaci jako mały chłopiec! Lecz nie jest to wcale łatwe, ale to już sprawdzisz sam.

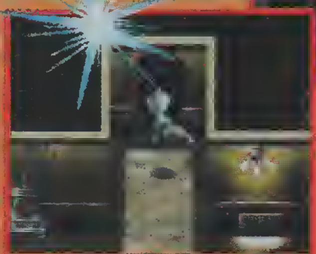
Podczas gry największe wrażenie wywarła na mnie muzyka, która jest naprawdę perfekcyjnie dopracowana i jest iście filmowa. W miarę rozwoju sytuacji muzyczki zmieniają się, a smaczku grze dodają dubbingowane głosy postaci. Grafika stoi na wysokim poziomie, aczkolwiek nie jest oszałamiająca. Najładniej wykonane są przedmioty w pokojach, zaś postacie doktora Harvey'a i Kat są narysowane tak sobie. O niebo lepiej na szczęście prezentują się postacie duchów. Wyglądają tak jak powinny (czyli tak jak w filmie).

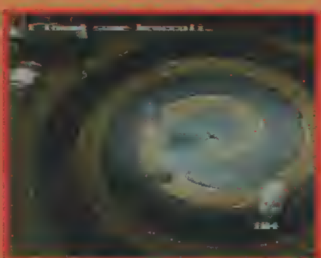


Casper jest grą dość absorbującą, choć nie wymaga dużego zaangażowania umysłowego. Gdy raz usiądziesz do gry, gwarantuję Ci, że trudno będzie Ci się oderwać. Gra nie jest zbyt trudna i raczej przeznaczona jest do grona młodszych oprawców joypadów, chociaż wysoka grywalność zapewni zabawę każdemu.

Foonka







KONSOLA:
PlayStation

PRODUCENT:
Interplay

DOSTARCZYŁ:
PSX Projekt

TYP:
przygodowa

Zdaniem Wujka Włodka: Casper jest całkiem przyjemną przygodówką. Szkoda tylko, że strona techniczna nie różni się od pecetowej wersji gry. Ocena: 80%

OCENA: 90%

TUNNEL B1

Producent: Ocean







Parę miesięcy temu pojawiły się w zachodniej prasie dotyczącej konsol wielkie, dwustronicowe reklamy nowej gry firmy Ocean - **Tunnel B1**. Zawarte w nich zdjęcia powalały swą jakością. Wielu z nas myślało zapewne, że są to zdjęcia z demka do gry, a inni, że obrazki te zostały spreparowane na potrzeby reklamy.

Historyjka do gry jest dość standardowa. Ot po prostu gdzieś w (nie)dalekiej przyszłości na zdegenerowanej Ziemi jakiś brzydki i niemiły facet zaczął konstruować potężną broń. Wynalazek ten nie posłuży mu bynajmniej w celach obrony Ziemi przed najazdem. Wręcz przeciwnie. Tutaj właśnie znajduje się miejsce dla Ciebie. Zasiadasz za sterami pojazdu zwanego B1 i masz za zadanie uwolnić Ziemię od tyrana i jego broni. Jednym słowem masz spenetrować wielkie tunele zasiedlone przeróżnymi tworami despoty.

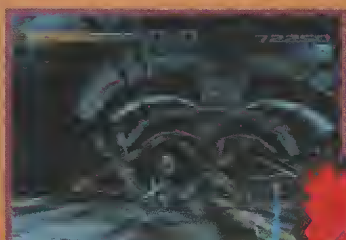
Po dość efektownym demku (dla posiadaczy PC, dla nas konsolowców takiego jakich wiele), pokazuje się ekran tytułowy. W tym momencie masz do wyboru takie bajery jak ustawianie ilości żyć lub sposobów sterowania. Z jednej strony zmiana sterowania daje Ci dużo większe pole działania niż w innych grach, ale po czasie okazuje się, że ustawienie tej NAJ konfiguracji jest dość pracochłonne. Oprócz tego możesz tutaj ustawić poziomy głośności dla poszczególnych ścieżek dźwiękowych. Napisałem poszczególnych, gdyż głośność ustawiasz osobno dla muzyki, odgłosów strzałów, wybuchów, pojazdów, mowy, itp. Bardzo ciekawe i pomysłowe...

Sama gra różni się i to dość znacznie od popularnych dotąd strzelanek 3D. Początek nie jest interesujący. Masz do dyspozycji tylko jeden karabinek o niezbyt wielkiej mocy destrukcji. Z czasem się to zmienia, ale zdobywanie nowych broni nie jest łatwe. Nie leżą one na każdym zakręcie, trochę się musisz nabiedzić.

Wsiadasz więc do pojazdu i ruszasz tunelem. Początkowo dziwi Cię uczucie pustki - kilka skrzynek, beczek oraz słupków. Tutaj właściwie nic się nie dzieje! Z czasem stwierdzisz, że się myliłeś. Poustawiane działka, wyrzutnie oraz jeżdżące tu i ówdzie pojazdy o niewiarygodnie odpornym opancerzeniu wyprowadzą Cię z tego zdania. Trudność gry systematycznie wzrasta. Po nudnym i wyglądającym na treningowy, pierwszym tunelu przychodzi czas na drugi. Nie zdziw się, gdy na swej drodze spotkasz super szybkie czołgi a nawet pojazdy latające! Oprócz wehikułów i działek Twoim wrogiem jest także tunel! Dość szybko można w nim zabłądzić, a powrót na główną drogę jest trudny. Podobnie jak w rasowych Doomach, w **Tunnel B1** masz do dyspozycji mapkę. Niewiele Ci ona jednak pomoże, gdy zabrniesz w jakiś podejrzany zaułek pełen wrogich pojazdów.

Pora przejść do strony technicznej gry. Zacznę może od oprawy dźwiękowej. No cóż, nie wystarczy napisać tu, że muzyka jest... Ta muzyka jest rewelacyjna. Kompozytorem był Chris Holsbeck i słychać, że zna się na swojej robocie. Muzyczek jest kilka i nie odbiegają, a nawet czasem prześcigają, kompozycje wykorzystywane w przemyśle filmowym lub muzycznym. Efekty dźwiękowe też zapierają dech w piersiach! Jak już wspomniałem, istnieje możliwość ustawiania dowolnych głośności dla poszczególnych efektów. Z bajerów można dodać echo w momencie wlatywania do tunelu. Zajmijmy się teraz grafiką. Jak by to powiedzieć, hmmm. Jest OSZAŁAMIAJĄCA! Super kolorowa i dokładna! W dodatku płynność animacji zabije każdego! To po prostu trzeba zobaczyć. Zdjęcia niestety nie oddają ruchu, a także głębi obrazu. Tekstury są rewelacyjne, oświetlenie też, obiekty zdefiniowane są niezwykle precyzyjnie i, co widać, są bardzo dokładne. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze efekty specjalne takie jak, np., perfekcyjne odbłyski świateł. Musisz to zobaczyć nawet jeśli nie lubisz takich gier.

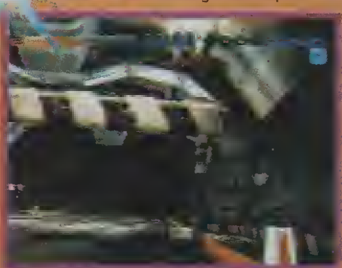


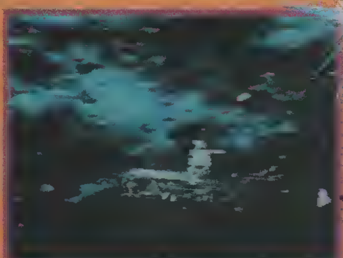


Program ma dwie zasadnicze wady. Poziom trudności oraz to, że po przejściu danego poziomu nie otrzymujesz kodów! Zmusi Cię to do kupna karty pamięci, na której zapisywane są pozycje grającego.

Wujek Włodek







KONSOLA: **PlayStation**

PRODUCENT: **Ocean**

DOSTARCZYŁ: **Psx Projekt**

TYP: **strzelanina**

Zdaniem Yakuzy: Super strzelanina, ale ma dosyć niewygodne sterowanie. Ocena: 85%

OCENA: 90%

BUST A MOVE 2

Producent: Taito







Pamiętasz grę ***Bubble Bobble***? Gra była świetna, a zrobiono ją w warsztatach firmy **Taito**. Firmy produkującej oprogramowanie dla automatów i konsol, a tylko czasami dla komputerów.

Bust a Move 2 to gra logiczna, a właściwie zręcznościowo-logiczna. Łeee, pomyślisz. Ja też tak pomyślałem, gdy pierwszy raz ją zobaczyłem. Zwykła grafika 2D na poziomie starodawnych komputerów. Gdzie animacje 3D? Gdzie super efektowne intro? Co jest grane? Po paru minutach przestałem grać. Znudziła mnie kolejna odmiana ***Tetrisa***. To był mój błąd. Jak pomyślę ile dni straciłem zanim po raz kolejny zagrałem w **Bust a Move 2** strach mnie bierze. Trudno, to był MÓJ błąd i JA musiałem za niego zapłacić. Myślę, że dzięki temu artykułowi nie popełnisz tej samej pomyłki.

Gra polega na dopasowywaniu kolorowych kulek do już istniejących. W momencie spotkania trzech lub więcej kulek o tym samym kolorze następuje eksplozja i wszystko, co było do nich podwieszone, spada. Jeśli grasz z kumplem, to wówczas na jego ekranie pojawia się kilka nowych kuleczek. Nie muszę chyba zaznaczać, że nie jest to dla niego przyjemne. Jeden z graczy przegrywa w momencie zetknięcia się dowolnej kulki z dolną linią. To właśnie dlatego nowy transport kul może być dla niego zabójczy. Prawda, że proste, ale nie prostackie! Po paru grach zaczniesz kombinować jak układać kulki w taki sposób, aby zrzucić rywalowi jak najwięcej. To jest czysta strategia! Zabawa jest przednia, szczególnie z żywym partnerem!

Grafika, jak już wspomniałem, nie jest rewelacyjna. Mimo, że zrobiona została dobrze, to w dobie gier typu ***Tekken 2*** nie zachwyca. Animacji nie ma prawie wcale. Za to muzyka jest doskonała. Czegoś takiego dawno nie słyszałem. Nie jest to jakieś zabójcze TECHNO, czy też inne DISCO POLO. Muzyczki są bardzo melodyjne i do tego niesamowicie wykonane. Zapierają dech w piersi!



Na zakończenie dodam, że nie sądziłem iż po ***Tetrisie*** pojawi się w grach logicznych coś co mogłoby mu dorównać... a jednak!

Wujek Włodek



KONSOLA: **PlayStation**
PRODUCENT: **Taito**
DOSTARCZYŁ: **MultiComp**
TYP: **logiczna**

Zdaniem Yakuzy: Ekstra gra logiczna. Godny następca Tetrisa. Ocena: 90%

OCENA: 90%

FEVER PITCH SOCCER

Producent: Atari





Piłka nożna to uwielbiana przez miliony osób na całym świecie dyscyplina sportu. W związku z jej niebywałą popularnością możemy pograć w piłkę na naszych ekranach. Nie da się ukryć, że pierwsze kopaniny zagościły w naszych domach krótko po pojawieniu się pierwszych konsol. Tym razem przedstawiam reprezentanta tej dyscypliny na Jaguara.

Fever Pitch Soccer został umieszczony, podobnie jak większość Jaguarowatych gier, na kartridżu. W związku z tym nie spodziewaj się po nim ekstra animacji czy wielu samplowanych odgłosów. Pamiętaj tylko, że wiele kopanin na poczciwe Amigi też nie zajmowało 500MB, a mimo to były świetne. **Fever Pitch Soccer** nie jest niestety rewelacją. Z całą pewnością daleko mu do przebojów w stylu ***Kick Off*** lub ***Goal***. Co gorsze, odbiega znacznie od najnowszych gier typu ***Striker***. Nie pracuje bowiem w środowisku 3D. Boisko widzimy w rzucie izometrycznym. Wydaje mi się to błędem, bo chyba każdy wie, że najlepsze piłki nożne to te widziane z góry. Takie przedstawienie gry wpływa na niezbyt wygodne sterowanie. Z ciekawych rzeczy można wymienić dobrze opracowany system powtórek (REPLAY) oraz mnogość drużyn, ale to dostępne jest chyba w każdej grze tego typu. Interesującą sprawą są także sami zawodnicy. Oprócz nazwisk posiadają także pewne specjalne zdolności. Inaczej zachowują się w grze obrońcy, a inaczej napastnicy. Dodatkowo wśród zwykłych graczy znajdziesz także piłkarskich GWIAZDORÓW (z dzwoneczkami!), którym dodano ruchy specjalne.



Ogólnie **Fever Pitch Soccer** nie jest zły. Przyjemna, aczkolwiek bez żadnych fajerwerków, grafika oraz możliwość gry dwóch graczy na jednej konsoli podnoszą jej atrakcyjność.



Wujek Włodek





KONSOLA: **Jaguar**
PRODUCENT: **Atari**
DOSTARCZYŁ: **Mirage**
TYP: **zręcznościowa**

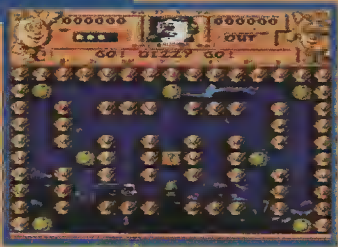
Zdaniem Yakuzy: Taka sobie piłka nożna. Można pograć, ale można też sobie darować. Ocena: 65%

OCENA: 65%

ZAGRYWY

GO DIZZY GO!

Producent: Code Masters



Firma **Code Masters** jest chyba najbardziej oddanym producentem gier na Pegasusa. Tym razem masz do czynienia z bohaterem serii gier z 8 bitowych mikrokomputerszczaków - jajkiem o dźwięcznym imieniu Dizzy.

Go Dizzy Go! to odmiana równie starego ***Pacmana***. Chodzi sobie takie jajko, zbiera owoce, ucieka przed monstrakami i ślizga się po lodzie w planszach bonusowych. Troszkę trąci myszką, co? Prawda, ale z Dizzym jest jak z winem, im starsze tym lepsze. Aaa! Zawołaj kolegę, albo koleżankę, w ostateczności może być pies i pograjcie razem, wtedy jest super.

Grafika jest ładna, całkiem kolorowa, a czasem oczopląsowa. Muzyczka nie przeszkadza ani nie zwala z nóg. Zaś co do animacji to bardzo płynna i fajowa. Zagraj w to, bo warto!

Foonka

KONSOLA: **Pegasus**

PRODUCENT: **Code Master**

DOSTARCZYŁ:

TYP: **zręcznościowa**

Zdaniem Wujka Włodka: No cóż, widywałem już o wiele lepsze gry z serii Dizzy. Ocena: 50%

OCENA: 84%

SUPER ROBIN HOOD

Producent: Code Masters

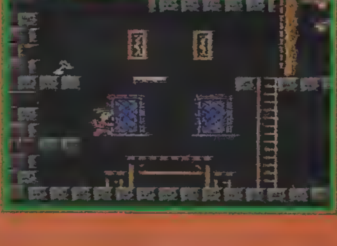
Tym razem Robin znalazł się w zamku Szeryfa Nottingham i aby się wydostać musisz zebrać rozrzucone po całym zamku skarby. W swoich wędrówkach uważaj na żołdaków Szeryfa i różne dziwne stwory, których, niestety nie da się uśmiercić. Pomieszczenia zamkowe też są niebezpieczne - zwisające z sufitów łańcuchy z żelaznymi kulami nabijanymi kolcami, wysuwające się ostrza ze ścian i podłóg, ogromne kule jak w Indiana Jones - to utrudnia Robinowi zadanie.

Muzyka jest naprawdę fajna, dynamiczna, całkiem podkręca nastrój gry. Trochę gorzej jest z grafiką, która jest średnia, ale za to bardzo kolorowa. Ruch postaci Robina też mieści się w normie.

Super Robin Hood pomimo wysokiego stopnia trudności bardzo wciąga, a jakość wykonania gwarantuje dłuższy okres miłej zabawy. Moim zdaniem **SRH** ma coś, czego brak innym platformówkom z Pegasusa i nawet przeciwnicy tego rodzaju gier (a ja do takich się zaliczam) zasiądą do niej bez szczególnych oporów.

Foonka





KONSOLA: **Pegasus**

PRODUCENT: **Code Master**

DOSTARCZYŁ:

TYP: **platformówka**

Zdaniem Wujka Włodka: Super Robin Hood w wersji na Pegasusa wygląda lepiej niż na 8-bitowych komputerach. Ocena: 85%

OCENA: 80%

LISTY

1. Czy Civilization2 będzie na PSX albo Saturna?
2. Czy karta pamięci na konsole to to samo co twardy dysk w komputerze?
3. Jaką pojemność mają karty pamięci na PSX i Saturna, oraz ile kosztują takie karty.

1. Zła wiadomość - póki co MicroProse nie zamierza wydać Civilization 2 na żadną z konsol. Nie załamuj jednak rąk. Zdarzyć się może, że szefowie tej firmy stwierdzą, że konsole to całkiem dobry interes i zaczną odgrzewać stare dobre tytuły, tak jak robi to Electronic Arts.
2. W pewnym sensie karta pamięci to to samo co twardy w kompu-terze. Jej zadanie jest jednak dosyć ograniczone. Pozwala jedynie na zapisywanie stanów gier, tabeli wyników lub konfiguracji (np. sterownie, poziom trudności).
3. W zasadzie nie podaje się pojemności kart pamięci w KB, czy w MB. Z reguły robi się to w tak zwanych blokach. Gry mogą wykorzystać jeden lub więcej takich bloków. Poza tym produkowane są karty o różnych pojemnościach. Przykładowo standardowa kar-ta pamięci do PlayStation pozwala na zapisanie 15 bloków (128 KB pamięci) i kosztuje około 100 zł.



1. Czy warto kupić konsolę Nintendo 64?
2. Jeżeli nie kupię konsoli Nintendo 64, to co mam wybrać, Sega Saturn, czy Sony PlayStation?

1. Jeżeli chodzi o nasz kraj to chyba narazie nie warto. Premiera Nintendo 64 w Europie odbędzie się dopiero w 1997 roku. Do tego czasu musiałbyś używać amerykańskiej lub japońskiej wersji. Poza tym miałbyś kłopot z nowymi grami, których jest niewiele oraz z ewentualnym serwisem. Jednym słowem poczekaj lub wy-bierz inną konsolę.
2. Trudno powiedzieć. Są osoby, które nie znoszą Saturna, inne nie cierpią PSX. Proponuję abyś ustalił w jakie gry chciałbyś pograć i na podstawie takiej listy wybrał konsolę. Możliwości techniczne obu konsol są do siebie zbliżone.

Mam bardzo poważny problem. Tyczy się on zakupu konsoli (PSX lub Sega Saturn). W związku z tym mam kilka pytań:
1. Czy na którąś z tych dwóch konsol jest chodzona bijatyka Final Fight?
2. Czy na Segę Saturn jest jakiś wrestling lub koszykówka.?
3. Czy po podłączeniu do Saturna rozszerzenia pamięci gry zyskają na szybkości lub grafice?
4. Czy w zestawie PSX jest tylko jeden joypad?
5. Czy do Sony PlayStation jest rozszerzenie pamięci?
6. Czy producenci gier nie zapomną o Sony PlayStation i Saturnie?
7. Na co powinienem zwrócić uwagę przy zakupie konsoli.

Pytanie podobne do poprzedniego, z tym ,że bardziej szczegółowe. Za tem do dzieła:
1. Muszę Cię zmartwić. Na żadną z tych dwóch konsol nie powstała (i jak się wydaje nie powstanie) gra Final Fight. Takie gry wyszły już z mody. Być może pojawi się kiedyś podobna gra w środowisku 3D!
2. Jeśli chodzi o koszykówki to na Saturnie możesz pograć w NBA Jam, NBA Action lub NBA: In the Zone. Wrestling żaden na Saturna się nie

LISTY

pokazał ale niedługo Acclaim ma wydać WWF In your House (zarówno na Saturna i PlayStation).
3. Nie. Karta pamięci służy do zapisywania stanów gier. W przypadku Saturna rozszerza podstawową pamięć do zapisów. Jednak w przyszłości mogą pojawić się specjalne karty rozszerzające możliwości konsol.
4. W najbardziej popularnym zestawie jest tylko jeden joypad. Wiele firm przygotowało zestawy, w których znajdują się dwa joypady.
5. Do PSX jest karta pamięci, ale jej zadanie jest takie samo jak w Saturnie. Patrz wyżej.
6. O to nie musisz się martwić. Jeżeli zapomną to dopiero za kilka, kilkanaście lat. Teraz konsole te są tak popularne, że firmy ani myślą opuścić rynek konsolowy.
7. Szczególną uwagę powinieneś zwrócić uwagę, czy dana konsola działa poprawnie. Poza tym zainteresuj się czy jest serwis tej konsoli w obrębie Twojego miasta. Zwróć też uwagę na plomby gwarancyjne.

Jestem początkującym graczem i zastanawiam się co wybrać PC, Amigę 1200 czy Sony PlayStation. Zaznaczam, że nie chciałbym przeznaczyć zbyt wielu funduszy na zakup sprzętu.(...) Lubię bijatyki, strategie i strzelanki.

Nie zmierzasz wydać zbyt wiele, tak? Wybór wydaje się prosty. PeCet odpada ze względu na cenę. Żeby dobrze pograć musiałbyś wydać około 3000 zł. Amiga do gier nie nadaje się w zupełności (nie jest to tak do końca prawdą, ale niech tym zajmą się inni). Jedynym rozsądnym wyborem pozostaje Sony PlayStation. Za około 1000 zł dostaniesz sprzęt, któremu nie dorównuje żaden z domowych pecetów. Jakby nie było jest to sprzęt wyłącznie do grania (podobnie ja PC). Jeżeli chodzi o bijatyki to na PlayStation znajdziesz ich mnóstwo. Zarówno 2D - Mortal Kombat, Street Fighter, jak i 3D - Criticom, Toshinden, Tekken. Jeżeli chodzi o strzelaniny, to zajrzyj na sąsiednie strony (Tunnel B1). Gorzej sprawa wygląda ze strategiami. Chociaż i tu nie jest źle. Na PlayStation możesz pograć w Sim City 2000, UFO, Warhammera, a już niedługo w Command and Conquer!

1. Czy warto dokupić do PSX kartę pamięci?
2. Czy warto dokupić do PSX myszkę?
3. Czy warto dokupić do PSX drugi joypad?

Mógłbym odpowiedzieć krótko - warto, warto, warto. Odpowiedź będzie jednak bardziej złożona.
1. Jak najbardziej (patrz dwa inne listy w dzisiejszej poczcie). Wyobrażasz sobie sytuację, gdy codziennie zaczynasz grę od początku? Albo codziennie zmieniasz ustawienia w grze dla Ciebie najlepsze? Tutaj z pomocą przychodzi karta pamięci.
2. Tutaj wypada się zastanowić. Jak na razie nie ma zbyt wielu gier wykorzystujących myszkę. Za to te, które są wykorzystują ją bardzo efektywnie. Lepszym wyborem jest chyba drugi joypad lub karta pamięci. Chyba, że masz więcej pieniążków.
3. TRZEBA! Czy tak naprawdę lepiej się gra z konsolą, czy z kolegą? Wyobraź sobie zawody w Tekkena lub Total NBA. Biegnij do sklepu i zaproś kolegów!

Na listy odpowiadał Wujek Włodek

MEGA WORLD

„Mega World" to klub posiadaczy MEGA DRIVE'ów. Posiadamy wiele tipsów, opisów i w ogóle wszystkiego. Chcesz wiedzieć więcej? Pisz:

MEGA WORLD
Bartek Kossakowski
Bieniewice 146h
05-870 Błonie

TRIKI

SEGA SATURN

NiGHTS: Into Dreams

Skrócony poradnik zabójcy potworów:

Puffy

Chwyć ją od spodu i ciśnij w prawą stronę pomieszczenia. Każda ze ścian po tej stronie ma słabe miejsca, które pękną po uderzeniu przez Puffy. W ostatnim pomieszczeniu jest urządzenie podobne do pułapki na myszy - wepchnij w nie Puffy.

Gillwing

Musisz go chwycić za głowę. Nie jest to łatwe, bo jest w ciągłym ruchu, a jego ogon też jest bardzo ruchliwy. Staraj się go złapać trochę poniżej ust. Gdy już go będziesz miał ciśnij go o podłogę. Głowa mu odpadnie, lecz po chwili odrośnie. Zrób tak kilka razy, aż się rozleci na kawałki (jest dość odporny, więc bądź cierpliwy).

Gulpo

Gulpo wygląda jak wielka zębata ryba. Aby go pokonać musisz użyć niewielkich rybek znajdujących się koło cylindra. Znajdź rybkę, która jest na linii z Gulpo i dotknij jej. Wyrzuci Cię ona do środka cylinda. Jeśli będziesz na tym samym poziomie co Gulpo. Zranisz ją. Uważaj tylko, bo gdy będziesz zbyt długo bawił się z potworem, zacznie emitować czerwony promień. Nie dotykaj go, bo stracisz pięć sekund.

Reala

Aby pokonać Realę musisz wykonać przed nią paraloop (zgodnie z opisem w instrukcji). Jeśli Reala trzy razy wleci w pętlę - wygrałeś. Od tego momentu możesz wybrać grę w dwie osoby.

Clawz

Kotopodobny Clawz lata po pomieszczeniu i oświetla myszy. Naświetlona mysz po kilku sekundach startuje i uderza w Ciebie. W chwilę po tym, jak Clawz zaświeci na mysz musisz ją zniszczyć lotem wirowym (tzw. świderkiem). Bądź ostrożny i nie atakuj nienaświetlonych myszy. Gdy Clawz oświetli ostatnią w rządku mysz - umrze. Jeśli któryś z wcześniejszych gryzoni jeszcze żyje - zniszcz Clawza świderkiem.

Jackle

Jackle fruwa po pomieszczeniu i ciska w Ciebie kartami. Nadleć nad jego głowę unikając kart i chwyć go. Gdy ciśniesz go o podłogę spadnie mu peleryna. Bez niej nie może rzucać kartami jest więc całkowicie bezbronny. Chwytaj go i rzucaj o ziemię, aż umrze. Jeśli uda mu się podnieść z podłogi pelerynę - powtórz początkowy manewr.

Wizeman

Aby zniszczyć Wizemana musisz najpierw zbliżyć się do niego unikając rzucanych przez niego kul, asteroidów, śnieżnych kul i trąb powietrznych. Nie jest to zbyt trudne. Przedmioty lecą w powtarzalnym układzie i łatwo go rozpracujesz. Gdy będziesz koło Wizemana uderzaj go w locie wirowym tak długo, aż pęknie bariera i zadasz mu cios. Wystarczą trzy takie ciosy, aby pozbyć się Wizemana.

SONY PLAYSTATION

Wipeout

Rapier Class

Aby pojeździć w Rapier Class podświetl „one player" w menu i wciśnij L2 + P2 + L + START + SELECT. Trzymając te klawisze wciśnij X. Będziesz mógł jeździć w klasie Rapier bez wygrywania mistrzostwa Venom.

Trasa Firestone

Podświetl „one player" w menu i wciśnij L1 + P1 + P + START + kwadrat + kółko. Cały czas trzymając te przyciski wciśnij X. Będziesz mógł pojeździć po torze Firestone bez zdobywania tytułu mistrzowskiego w Rapier Class.

Używane oznaczenia:
D - dół, G - góra, L - lewo, P - prawo

Saturn
L1 - przycisk z przodu joypada, po lewej,
P1 - jak wyżej, ale po prawej.

PlayStation
L1, P1 - przyciski z przodu kontrolera, górny rządek, odpowiednio po lewej i po prawej,
L2, P2 - jak wyżej, ale dolny rządek.

Plus (+) oznacza, że przyciski należy wciskać jednocześnie. Przecinek (,) oznacza, że przyciski należy wciskać po kolei. Większość kombinacji trzeba wykonywać bardzo szybko.

Triki sponsoruje Yakuza S.A.

AZRAEL'S TEAR

ROZWIĄZANIE

Producent: Mindscape

Do orientowania się w terenie służyć Ci będzie kompas (jest u góry ekranu). Jeśli jeszcze tego nie wiesz, to: E oznacza wschód, N - północ, W - zachód, a S - południe.

PIERWSZA TARCZA

Idź na wschód. Na mostku ustaw pionową rurę przekręcając zawór tak, aby podłączyć ją do rury po lewej. Zasili to piłę znajdującą się w pomieszczeniu obok. Idź kładką na południe. Trafisz do centrum wydobywczego. Tutaj wejdź na rampę (jest na ścianie południowej). Podnieś leżący tam kamerton. Używając znajdujących się na rampie dźwigni sterujących, dźwigiem podnieś z podłogi kamienny blok i przenieś go do mechanicznej piły na ścianę północną.

Blok do przecięcia to ten, do którego przymocowany jest fragment metalu (leży prawie idealnie pod pulpitem dźwigu), piła natomiast to maszyneria na przeciwległej ścianie po prawej (to po lewoj, to zgniatacz - lepiej go nie używaj). Po umieszczeniu kamienia zejdź na dół i pociągnij za prawą dźwignię przy drzwiach, przez które wszedłeś. Uruchomi to piłę i od kamienia oddzielony zostanie klucz - BLOCK KEY. Weź go ze sobą i idź do pierwszego od lewej przejścia na ścianie południowej. Znajdziesz się w pokoju ze studnią. Pomagając sobie kamertonem, wyjmij ze studni WELL KEY.

Musisz teraz dotrzeć do komnaty z modelem układu słonecznego, dla uproszczenia nazwijmy go planetarium. Wróć do centrum wydobywczego, przejdź przez dziurę w ścianie (po prawej na południe) i skręć w prawo (na zachód). Model planet nie działa, musisz więc go uruchomić.

Idź na północ. Jest tam klatka ze zmutowanym dinozaurem. Uśmierć go, ciągnąc za dźwignię na zewnętrznej stronie północnego słupka. Na wewnętrznej stronie tego słupa jest natomiast przycisk otwierający drzwi na północ.





Wciśnij go i wejdź do pomieszczenia z lustrem (jest w rogu nad czymś w rodzaju kominka). Kliknij w nie i prędko uciekaj. Poruszenie lustra powoduje wyzwolenie ładunku trującego gazu. Szybko podejdź do jednych z drzwi w tym pomieszczeniu. Przez dziurawą podłogę wpadniesz do kopalni.

Połaź tam trochę aż znajdziesz kuferek (otwórz go za pomocą WELL KEY, a dostaniesz amulet), strzelbę na słonie (ELEPHANT GUN) i kawałek gobelinu. Uważaj tam na Lincolna. Jest wyposażony w taki sam hełm bojowy, jak Twój. Zastrzel go, zanim Cię zauważy. Porozmawiaj także z Lorką (taki mutant na podwyższeniu). Tylko uważaj, przed nim jest bardzo głęboka dziura. Aby wyjść z kopalni, znajdź linę zwisającą z sufitu (jest w południowo-wschodniej części lokacji). Pociągnij za nią, a opuszczą się schody. Wejdź na górę, idź w lewo (na wschód) i porozmawiaj ponownie z Lorką. Potem idź na zachód, aż dojdziesz do pomieszczenia z dinozaurem w klatce, którego wcześniej zabiłeś. Idź na północ. Koło dziury, przez którą wpadłeś do kopalni, jest szafka. Otwórz ją za pomocą WELL KEY i wyjmij z niej pierwszą tarczę. Powinieneś teraz uruchomić maszynerię w planetarium. Koło modelu układu słonecznego stoi coś w rodzaju komputera. Kliknij weń i rozwiąż zagadkę z kulką. Musisz doprowadzić ją do środka okręgów. Potem pozostaje Ci już tylko wcisnąć guzik na wewnętrznej stronie południowego słupa przy klatce z martwym dino. Gdy planetarium ruszy, umieść tarczę w otworze w podstawie maszynerii.

Pierwszą tarczę możesz zdobyć także w inny sposób. Jedno z pomieszczeń za południową ścianą centrum wydobywczego przedzielone jest ścianą z luster. Jedno z nich jest pęknięte i pozwala na przejście do drugiej połowy pokoju. Wejdź tam po rampie do góry. Pozbieraj kawałki gobelinu i umocuj w odpowiednich miejscach na drewnianych planszach. Fragment, który znalazłeś w kopalni także tam przymocuj. Zejdź na dół. Pod ścianami są dwa kamienne zbiorniki z wodą. Nad jednym z nich umieszczona jest tabliczka z rysunkiem. To schemat ustawienia rur w dziwacznej maszynerii w pomieszczeniu ze studnią. Idź tam i ustaw rury zgodnie z rysunkiem. Woda w zbiorniku odpłynie i pozwoli Ci na zabranie z jego dna szklanej soczewki. Umieść ją na postumencie w środku pomieszczenia. Stań przed soczewką (na takiej ciemnoszarej płytce) i spójrz przez nią. Na lewo od Ciebie otworzy się ukryta wnęka, w której leży tarcza.





DRUGA TARCZA

Po umieszczeniu pierwszej tarczy w planetarium odblokują się drzwi na południe. Idź tam. Dotrzesz do kościoła. W głębi, po prawej są organy. Z ich klawiatury zabierz list. Idź w pobliże wejścia i znajdź konfesjonał. Odsuń czerwoną kotarę i zajrzyj w otwór w ścianie. Gdy już obejrzysz scenkę rodzajową z Lorką i Tobiasem, idź do drzwi na ścianie zachodniej. W korytarzyku za nimi spotkasz Philipa. Porozmawiaj z nim i idź dalej. Jest tam studnia z drabiną prowadzącą na drugi poziom.

Zaraz po zejściu na dół spotkasz Talluma. Niezależnie od tego, co mu odpowiesz, zaatakuje Cię. Jedynym sposobem na jego uśmiercenie jest zastrzelić go ze strzelby na słonie. Ale uważaj, masz tylko jeden nabój. Jeśli nie uda Ci się go pokonać, odrodzisz się w bibliotece. Czeka Cię tam rozmowa z Tobiasem. Bądź ostrożny - Tobias jest bardzo drażliwy. Gdy puści Cię wolno, wyjdź z biblioteki (po drabinie na dół), a znajdziesz się w tym samym punkcie, co w przypadku zabicia Talluma.



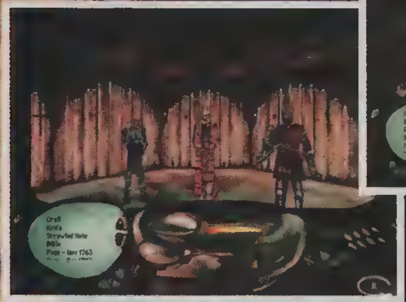
Idź korytarzem na południe i skręć w prawo (na wschód). Trafisz do okrągłego pokoju. Porozmawiaj tam z Edgarem. Powołaj się na Philipa. Musisz też dokonać wyboru. Albo zgodzisz się na propozycję Edgara (masz mu dostarczyć zaginioną skrzynię, w zamian za co Edgar pomoże Ci odnaleźć Graala), albo ją odrzucisz. Możesz wybrać co chcesz, ale jeśli obiecasz Edgarowi pomoc, a potem nie dotrzymasz słowa, ten może się zdenerwować.

Gdy Edgar sobie pójdzie (przejściem, przez które Ty nie możesz iść), przeszukaj ławy umieszczone pod ścianami. Sześć z nich się otworzy i będziesz mógł zabrać kilka przedmiotów. Najważniejszy t PHILIP'S KEY.

Wróć do korytarza i idź do końca na północ. Po drabinie wdrap się do biblioteki. Ze stołu zabierz LIBRARY KEY. Za czerwoną kotarą jest maszyna szpiegowska. Ma ona ruchome lustro. Ustawiając je w każdej z trzech pozycji obejrzyj sobie: ogromnego stwora w jednym z pomieszczeń, katedrę i postać wędrującą przez gigantyczną pajęczynę.

Wróć na pierwszy poziom i skieruj się do miejsca, gdzie spotkałeś Philipa. Kratę blokującą przejście otwórz za pomocą PHILIP'S KEY. Zejdź krętymi schodami. W tunelu otwórz kolejną kratę przy pomocy LIBRARY KEY. Trafisz do przystani. Ogromneg dwupoziomowego pomieszczenia z prawdziwym żaglowcem. Idź na północ. U podstawy kamiennego pomostu pociągnij za dźwignię. Otworzy to duże drzwi nad Tobą. Idź dalej na północ. Zejdź po drabinie na dół. To malutka komnata ze śluzą. Otwórz ją za pomocą dźwigni. Do środka wpłynie Sasha







- wodny potwór. Uśmierć go, otwierając dopływ gorącej wody (użyj kranu koło śluzy). Idź nad przystań i skieruj się na południe aż nad drzwiami zobaczysz tabliczkę z rysunkiem. To kolejny schemat z ustawieniem rur w pokoju ze studnią (na poziomie pierwszym).

Przejdź się do centrum wydobywczego. Wejdź do pojazdu pośrodku pomieszczenia. Przejedź nim do żaglowca w przystani (raz za prawą wajchę i raz za środkową). Gdy machina się zatrzyma, wyjdź lewymi drzwiczkami i po desce wejdź na statek. Idź do ładowni (na lewo). Zabierz stamtąd butelkę z kwasem (AQUA FORTIS) i korbę z beczki (musisz wejść na skrzynkę, aby tam dosięgnąć). Na pokładzie możesz porozmawiać z wisielcem (to Rosjanin - jak widać, autorzy gry nie lubią ruskich). Jeśli obiecałeś Edgarowi pomoc, musisz dźwigiem pokładowym wyjąć z ładowni skrzynię i postawić przed uchwytami pojazdu (tego, którym tu przyjechałeś). Gdy już będziesz chciał odjechać odkryjesz, że jedna z dźwigni sterujących pojazdu się zacięła. Użyj na niej płynu AQUA FORTIS. Po powrocie do Centrum Wydobywczego możesz zadecydować, co zrobić z Edgarem. Jeśli obiecałeś mu pomoc i przytargałeś ze statku skrzynię, to umieść ją przy pile (tak jak kamienny blok na początku gry). Ale nie włączaj piły i nie podchodź za blisko do Edgara. W skrzyni nic nie ma i Edgar byłby bardzo zły.



Idź do komnaty ze studnią. Ustaw rury w maszynerii tak, jak na tabliczce, którą widziałeś na dolnym poziomie przystani. Wróć tam (do przystani). Idź na południe. Zejdź do łódki. Podnieś rurę i przymocuj z tyłu łodzi. Gorąca woda napędzi łódź (wrząca woda płynie dopiero, gdy odpowiednio ustawisz rury w pokoju ze studnią). Aby popłynąć, użyj korby na prawej burcie. Jeśli jeszcze nie zabiłeś Sashy, to możesz mieć kłopoty. Aby odstraszyć stwora, wylej do wody trochę AQUA FORTIS. Gdy dotrzesz na drugi brzeg, przejdź drzwiami na wschód. Trafisz do laboratorium. Porozmawiaj tam z Philipem. Gdy sobie pójdzie, weź ze stołu wszystkie buteleczki. Nie podchodź do martwego alchemika w kącie. Unosi się nad nim trujący gaz. Musisz najpierw spreparować neutralizator. Zabierz ze stołu książkę i przeczytaj ją od deski do deski. W jednym z rogów stoi mieszadło. Przymocuj do niego pustą buteleczkę, a w otwór u góry wlewaj kolejno Earth's Blood, Aqua Fortis i Destruction of Moon. Neutralizator użyj na trupie w rogu. Będziesz już mógł zabrać leżący przy nim klucz do drzwi wyjściowych. Zanim jednak wyjdziesz z laboratorium, zabierz stamtąd drugą tarczę. Leży koło mieszadła. Jest bardzo brudna i nie przypomina niczego. Oczyść ją za pomocą AQUA FORTIS, a będziesz miał drugą tarczę.

Na korytarzu za drzwiami laboratorium czeka Edgar. Nawet nie próbuj do niego podchodzić - zastrzel go zza rogu.

Jeśli nie unieszkodliwisz Edgara, on zrobi to z Tobą. Odrodzisz się wówczas na szubienicy. Porozmawiaj najpierw z Jackiem, potem z Lurką i ponownie z Jackiem. Podczas tej ostatniej konwersacji uważaj na słowa. Jeśli zdenerwujesz Jacka, powiesi Cię. Jeśli postąpisz dyplomatycznie, zostaniesz uwolniony.

Gdy już dotrzesz na korytarz koło laboratorium, idź na południe i skręć w pierwszy korytarz po lewej. Tam skręć dwa razy w prawo. Będziesz w pokoju Lorki. Zabierz stamtąd tabliczkę (PLAQUE), PIANOLA ROLL i kawałek wosku (WAX). Teraz trzy razy w prawo i raz lewo. Kręconymi schodami wyjdź do kościoła (przy ostatnich drzwiach odsuń najpierw zasuwę - w przeciwnym razie się nie otworzą). Z drugą tarczą idź do planetarium i zapchaj nią kolejny otwór w podłodze.

TRZECIA TARCZA

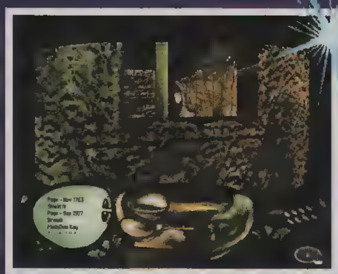
Wróć do kościoła. W otwór po lewej stronie organów włóż PIANOLA ROLL. Odtworzy to wiadomość od Tobiasa i rozsunie ołtarz. Ciemność pośrodku prowadzi na trzeci poziom twierdzy. Wejdź tam i podejdź do końca korytarza (w kierunku północno-zachodnim). Bądź ostrożny. Pod koniec jest bardzo ślisko. Posuwając się pod lewą ścianą podejdź do krawędzi i podnieś metalową szpilę (PIN). Cofnij się i wejdź na drabinę przy dużym, kamiennym kręgu. Użyj PIN na skrzynce przy zębatkach i pociągnij za powstałą w ten sposób dźwignię. Mechanizm pociągnie za linę, a ta poruszy kamienne koło. Ono z kolei potoczy się do pomieszczenia obok i ogłuszy znajdującego się tam ogromnego dinozaura. Zanim zejdziesz na dół zabierz ze sobą worek mąki. Zejdź na dół i idź do końca korytarza.

Gdy spadniesz na dół uważaj na dinozaura (jeśli kamień go nie ogłuszył). Na południowy-zachód jest ręczna winda. Wejdź do niej i podjedź dwa razy do góry. Będziesz w jaskini prowadzącej do trzeciej tarczy. Najpierw jednak musisz otworzyć drzwi z maszkaronem. Duch Vincent, który się przed Tobą pojawi, opowie Ci, jak je otworzyć (ale tylko wtedy, gdy będziesz dla niego miły).

Zjedź windą poziom niżej i wejdź na belki. Idź przed siebie, na północny-wschód. Powinieneś trafić do kuchni (w drzwiach po drodze odsuń najpierw zasuwę). Otwórz piec, pociągnij za dźwignię po lewej, z tyłu pieca. Wysuną się formy na ciasteczka. Wypełnij woskiem lub mąką foremki z wzorami fleur-de-lys, spear motif i feathered crown motif. Zamknij formę, wsuń do pieca, wysuń, otwórz formę i zabierz „ciasteczka".

Idź z nimi do jaskini z duchem. Nakarm drzwi wypiekami, a powinny się otworzyć. Wewnątrz kliknij na statule, wysłuchaj komunikatu od Tobiasa i zabierz ORNATE KEY. Przyjdzie wówczas Geff i powie Ci, że tarcza została przeniesiona. Zejdź na belki i idź w lewo (na północny-zachód). W studiu Geffa skieruj się do drzwi po prawej. Powinny prowadzić do spiżarni. Obejrzyj wszystkie tusze wiszące na hakach. W jednej z nich ukryta jest trzecia tarcza. Inne drzwi z pokoju Geffa (te na północny-zachód) prowadzą do kamiennej wieży. Idź tam i wejdź po kręconych schodach na samą górę. Włóż trzecią tarczę do płaskorzeźby z jej wizerunkiem. Zostaniesz teleportowany do malutkiego pomieszczenia niedaleko planetarium. Nie ma w nim żadnych drzwi. Nie przejmuj się. Jedna ze ścian jest fałszywa. Po dotknięciu opuści się, odsłaniając przejście.

Wejdź do planetarium i trzecią tarczę umieść w kolejnym otworze w podłodze.

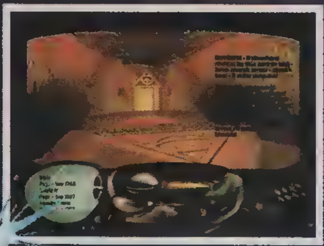




„KAMIENNA WIEŻA - przejdziesz tędy wiele razy szukając trzeciej i czwartej tarczy. Na szczycie kręconych schodów znajduje się teleport do planetarium."



„KATEDRA - najważniejsze pomieszczenie przy poszukiwaniach ostatniej tarczy. Pośrodku znajduje się budka z organami i zejście do wielkiego koła."

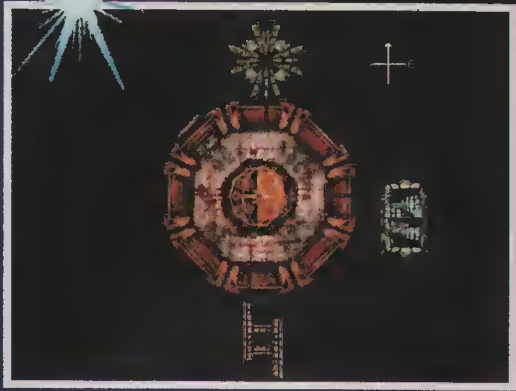


CZWARTA TARCZA

W planetarium, na zachodniej ścianie ukażą się drzwi do pokoju z modelami pomieszczeń zamku. Wszystkie modyfikacje, jakich dokonasz na makietach, spowodują także zmiany w prawdziwych pomieszczeniach, najpierw jednak musisz odblokować modele. W tym celu użyj ORNATE KEY na zamku (takim na klucz) pod ścianą. W makietach musisz dokonać kilka zmian. Najpierw pootwieraj wszystkie drzwi, które zauważysz (to takie małe prostokąciki znikające po kliknięciu na nie). Zatop także pomieszczenie z wielkim dinozaurem i kamienną wieżę. Nie zatapiaj natomiast lokacji z akweduktem (komnata z pojedynczym, kamiennym pomostem).

Obróć się na wschód. Jest tam wizerunek czwartej tarczy. Przekręć go, a trafisz do kamiennej wieży. Idź dróżką na północny-zachód. W korytarzu skręć w prawo i idź do samego końca. Jest tam katedra, najważniejsze pomieszczenie podczas poszukiwań czwartej, ostatniej tarczy. Gdy tam wejdziesz uważaj na kolejnego ogromnego dino. Wbiegnij do budki stojącej pośrodku pomieszczenia (drzwiami po lewej). Wewnątrz idź w prawo i odblokuj łańcuch przytrzymujący piszczałki organów. Zamknie to dinozaura między rurami piszczałek, a wyrwą w podłodze. Wyjdź z pokoiku i wśród leżących rur znajdź BRASS LEVER, który zabierz ze sobą. Wróć do środka. Idź na wschód. Za drzwiami, w rogu po lewej, jest trójkątna szkatułka z podwójnym dnem. Zabierz z niej MEDALLION KEY i plakietkę BROOCH. Zejdź kręconymi schodami na dół. Zatrzymaj wielkie koło dźwignią po lewej i wróć na górę. Do dźwigni, która nie chce się poruszyć, przymocuj BRASS LEVER i pociągnij za przedłużoną wajchę. Zmontowałeś w ten sposób przekładnię zębatą poruszającą zasłonę na wschodniej ścianie katedry. Najpierw jednak zejdź na dół i uruchom wielkie koło.

Wróć do katedry. Idź do odsłoniętej wnęki. Przesuń złotą płytę i wejdź pod nią. W komnacie ze śpiącym dinozaurem omiń go z daleka, a nie obudzi się. W przeciwnym razie po prostu go zastrzel. Podnieś kratę dzielącą pomieszczenie i pociągnij za dźwignię po prawej. Jeśli tego nie zrobisz, krata spadnie na Ciebie, gdy będziesz pod nią przechodził. Po drugiej stronie podnieś czwartą tarczę. Porozmawiaj też z duchem Colina i powiedz mu, że już dawno nie żyje.



„PLANETARIUM - punkt centralny. To tutaj zawsze będziesz kierował swoje kroki z kolejną znalezioną tarczą. Dokładnie pod nim znajduje się sala z Świętym Graalem."

Idź dalej na południowy-wschód. W następnej lokacji wysłuchasz kolejnej wiadomości od Tobiasa i spotkasz Geffa. Tu musisz się zdecydować. Możesz zaufać Geffowi i pójść za nim lub zdecydować się na drogę podaną przez Tobiasa. Znacznie mniej kłopotliwa jest wersja Geffa, ale wybór należy do Ciebie.

Jeśli pójdziesz za Geffem, to trafisz do Pokoju Światła. Nic tam nie widać i w dodatku jest trochę trującego gazu, więc musisz się spieszyć. Skieruj się na zachód i zedrzyj ze ściany odblaskową tkaninę. Wyjdź przez odsłonięte drzwi. Idź schodami w prawo, przejdź przez laboratorium Malika, a dojdziesz do kamiennej wieży.

Jeśli natomiast nie pójdziesz za Geffem, to idź na zachód. Przejdź przez labirynt, unikając spotkania ze skorpionem. Powinieneś dojść do pomieszczenia z wielkim dinozaurem (to jest ta lokacja z belkami pod sufitem). Jest teraz całkowicie zalana i w dodatku fragment belki został zniszczony. Na szczęście jest tam Jack pływający na cielsku martwego dino. Podpłynie do Ciebie i zaoferuje pomoc, ale zostanie zabity przez potwora Sashę. Przejdź po cielsku dinozaura i idź na północny-zachód do studia Geffa. Żeby bezpiecznie przejść musisz odstraszyć Sashę. Użyj do tego AQUA FORTIS lub amuletu znalezionego w kopalni. Przez pokój Geffa przejdź do kamiennej wieży.

Będąc w kamiennej wieży, wejdź na górę i kliknij na znajdującym się tam wizerunku tarczy. Znajdziesz się w pokoju z makietami. Tam przyłóż do innej płaskorzeźby z tarczą czwartą tarczę. Połączy to pomieszczenie model z planetarium.



„CENTRUM WYDOBYWCZE - jedna z największych komnat w Aeternis. Na prawo kolejne ogromne pomieszczenie - PRZYSTAŃ"

W podłodze planetarium nie ma czwartego otworu. Aby go odsłonić, stań na niskim postumencie niedaleko środka komnaty. W otwartym w ten sposób otworze umieść ostatnią tarczę.

ŚWIĘTY GRAAL

Środek podłogi w planetarium zniknie, odsłaniając zejście w dół. Przeskakując z belki na belkę zejdź na dół i wskocz do otworu pośrodku. Impet uderzenia zabije Cię, ale moc świętego kielicha ożywi Cię (który to już raz). Pośrodku hali znajduje się na podwyższeniu Święty Graal. Zabierz go. Aby bezpiecznie uciec z Graalem, musisz iść tylko po tych belkach, które są wyrysowane na schemaciku znajdującym się w miejscu gdzie stał kielich. Jeśli popełnisz jakiś błąd, zgniecie Cię opuszczający się sufit. Jeśli jednak zrobisz wszystko jak trzeba, to sufit spadnie, ale będziesz miał przed sobą drzwi, przez które będziesz mógł wyjść.

Idź do katedry i otwórz drzwi na północnej ścianie. Przejdź przez kolejne pomieszczenie, nie zbaczając na boki. W korytarzu spotkasz Geffa, ale tylko wtedy, jeśli wcześniej zdecydowałeś się pójść za nim. Jeśli pokaże Ci drogę w lewo, idź za nim, obejrzyj ostatnią scenkę i końcową animację.

Jeśli nie zaufałeś wcześniej Geffowi, to musisz teraz sam znaleźć wyjście. Nie idź prosto. Spotka Cię tam pewna śmierć z rąk Tobiasa. Wejdź w odnogę korytarza na prawo. To akwedukt. Jeśli w pokoju makiet zatopiłeś to pomieszczenie, to jesteś ugotowany. Sam sobie poszukaj wyjścia - ja Ci nie pomogę. Jeśli natomiast dinozaur w klatce po prawej żyje, to wszystko jest OK. Stań tak, aby dinozaur miał wolną drogę na północ i otwórz klatkę. Biegnący zwierzak wpadnie w pułapkę przygotowaną dla Ciebie. Za nią jest już prosta droga do wyjścia.

W grze jest jeszcze kilka pomieszczeń do odwiedzenia. Można w nich zdobyć przedmioty konieczne do rozwiązania super-zagadki. Jej rozwiązanie w całości pozostawiam Tobie. Podam tylko, że kluczem jest pionowa krypta z wizerunkiem rycerza w pomieszczeniu niedaleko katedry.

Adam Gregrowicz



„ŚWIĘTY GRAAL - strzałką oznaczona jest jedyna słuszna droga ucieczki po zabraniu Graala."



Azrael's Tear

9 ! 8

PRZYGODOWA

PC

486 DX2/66
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
Optimus Bis
ul. Kopernika 10/12
Częstochowa
tel. (034) 65-29-74

A.D. 2044

ROZWIĄZANIE

Producent: L.K. Avalon





Hydrauliczno-elektroniczne urządzenie biurowe





Podejdź do stolika. Przy nodze krzesła leży łyżka. Na stole, za miską z jabłkami, znajdziesz pudełko zapałek. Zdejmij pokrywkę z talerza z zupą. Zjedz ją przy pomocy łyżki. Idź do kręconych schodków. Wciśnij ultradźwiękowy czujnik wypełnienia żołądka. Otworzy się przejście do łazienki. Tam, za gumowcami znajdziesz żeton, a po prawej stronie sedesu gazetę. Musisz jeszcze zabrać ze ściany lusterko. Dostaniesz się do niego, jeśli ustawisz się przodem do umywalki i klikniesz w lewym, górnym rogu. Zejdź na dół. Wciśnij przycisk na słupie kontrolno-sterującym. Z otwartej kapsuły hibernacyjnej zabierz paczkę papierosów (są pod ścianą). Z paczki wyjmij papierosa. Podejdź do drzwi wyjściowych. Zapal papierosa zapałkami i przytknij go do czujnika przeciwpożarowego. Gdy przyjdzie strażniczka, kliknij w odpowiednim momencie (pokaże się wtedy kursor w kształcie celownika) na jej usta. Droga wolna.

Wyjdź na korytarz. Idź na lewo, do przejścia chronionego zaporą laserową. Użyj lusterka na słabym miejscu w zaporze. Z apteczki wiszącej na ścianie wyjmij maskę gazową. Idź w drugi koniec korytarza. Otwórz drzwi przyciskiem i podejdź do okratowanych drzwi. Z pojemnika po lewej zabierz szpulkę nici. Odwróć się, załóż maskę gazową, otwórz klapę do zsypu i wejdź tam. Znajdujesz się w spalarni śmieci, możesz już zdjąć maskę p-gaz. Podejdź do wózka. Przy jednym z kół jest dźwignia hamulca. Pociągnij za nią. Z wnętrza wózka zabierz pogrzebacz. Obejdź wózek dookoła i popchnij go. Odsłoni to kamień, spod którego zabierz szarą mysz. Wyjdź drzwiami przeciwpożarowymi. Z wiadra zabierz metalowy bolec. Podejdź do warsztatu. Weź z szuflady młotek. Włącz wiertarkę i wywierć otwór w żetonie. Na tak spreparowanym żetonie użyj nici. Otrzymasz doskonały żeton wielokrotnego użytku. Idź schodami do góry. Otwórz dolne drzwiczki w szafce na ubrania. Zabierz stamtąd rękawicę roboczą. Zamknij drzwiczki i ze szpary pod szafą weź starodawny klucz. Otwórz nim kratę. Idź do korytarza z apteczką. W drzwiach ze znakiem MO jest szczelina na donosy. Wrzuć tam mysz. Przerażona strażniczka ucieknie, zostawiając otwarte drzwi.

Obejrzyj dokładnie akta leżące na biurku. Z czterech zapisanych tam imion Ciebie interesować będzie tylko „Danka", ale o tym za chwilę. Zgaś lampę na biurku przed Tobą i otwórz szufladę odbezpieczaną fotokomórką. W środku leży klucz magneto-mechaniczny. Otwórz nim jeden z zamków przy drzwiach z napisem „Areszt śledczy". Podejdź do celi i pogrzebaczem przyciągnij leżącą tam kartkę. Znajduje się na niej kod do zamka szyfrowego w biurku przy monitorach obserwacyjnych. Wystukaj 3871. Za drzwiczkami znajdują się dwie wajchy. Pociągnij obydwie do góry. Odblokowuje to drzwi naprzeciwko wejścia do pomieszczenia, w którym obecnie jesteś. Idź tam.

Niestety, przejście blokuje robot strażniczy, który nie przepuści Cię dalej, dopóki będziesz miał przy sobie elektronicznego strażnika osobistego (to takie małe pudełeczko, które masz od początku gry). Idź do spalarni śmieci - przez zsyp. Załóż rękawicę roboczą i otwórz drzwiczki pieca. Spal w nim elektronicznego strażnika. Wróć na górę. Teraz już robot nie będzie Cię niepokoił. Po lewej jest szafka łączności z głównym dyspozytorem windy. Wrzuć żeton na nitce do szpary wrzutowej. Wystukaj teraz na czterech przyciskach hasło „DANKA". Od tej pory winda jest do Twojej dyspozycji. Jedź na poziom oznaczony numerkiem 1. W kabinie zepsutego teleportu leży kawał sznura. Zabierz go ze sobą i zjedź na poziom 3. Tam przymocuj linę do dowolnej z kolumn. Skutecznie powstrzyma to kolejnego robota strażniczego.

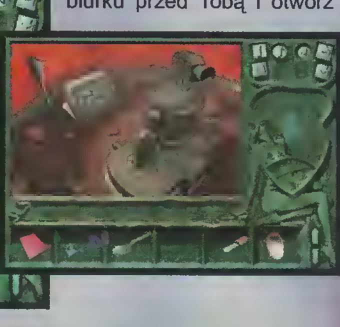
Podejdź do drzwi na końcu korytarza. Na krzesło po prawej połóż gazetę. Możesz teraz na nie wejść i z framugi drzwi zabrać klucz. Nie zapomnij po tym zabrać z krzesła gazety - będzie Ci jeszcze potrzebna. Kluczem otwórz drzwi do Dyrektoriatu i wejdź do środka. Obejrzyj napis na tabliczce przy środkowej starożytnej płaskorzeźbie. Na prawo od niej powinno leżeć dłuto. Zabierz je i otwórz nim lewe drzwiczki w mahoniowym biurku. Ze środka zabierz legitymację partyjną. Następnie z szuflady weź formularz przepustki. Brakuje na nim dwóch pieczęci, o które będziesz musiał się postarać. Połóż przepustkę na biurku, a pierwsza pieczęć przybije się automagicznie. Drugą załatwisz sobie w hydrauliczno-elektronicznej maszynie biurowej. Połóż formularz pod tłokiem i wrzuć żeton do szczeliny. Jedź teraz na poziom 1. Nie zapomnij po drodze zabrać ze sobą liny. U góry, w okienku, pokaż strażniczce legitymację, a następnie przepustkę.

W śluzie antyradiacyjnej otwórz pogrzebaczem pierwszy pojemnik. Wyjmij z niego rękawicę od skafandra. Za jej pomocą otwórz kieszonkę w jednym ze skafandrów. W środku jest pilot. Skieruj go na czujnik podczerwieni przy drzwiach śluzy. Z szafki po lewej zabierz dwie dolne złączki. Wetknij je w gniazdka w prawej szafce. Właściwe położenie zworek to takie, przy którym narrator nie mówi „pomyśl jeszcze raz...". Wciskaj teraz przyciski pod figurami geometrycznymi. Najpierw trójkąt,



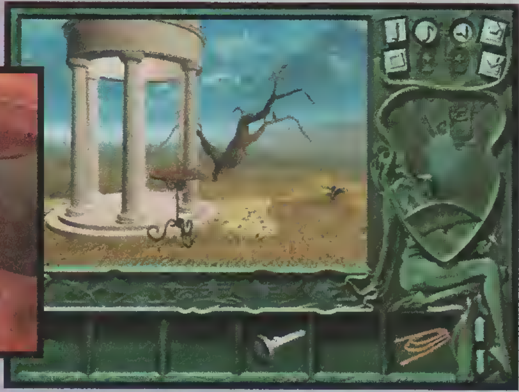


Bolec w otworze











potem kwadrat, pięciokąt, sześciokąt i siedmiokąt.

Za drzwiami śluzy znajduje się winda prowadząca na powierzchnię. Aby ją uruchomić, idź do silnika po lewej stronie panelu sterującego. Zabierz stamtąd klucz sześciokątny. Natomiast po prawej stronie panelu znajdziesz kamień. Sześciokątnym kluczem otwórz skrzynię z bezpiecznikami. Wciśnij znajdujący się w niej zielony przycisk (ten po prawej). Młotkiem poluzuj skobelek przy klatce windy. Wejdź do niej i rzuć kamieniem w trzeci guzik. Za pierwszym razem prawdopodobnie nie trafisz. Nie przejmuj się tym zbytnio. Idź po kamień i spróbuj jeszcze raz. Gdy wreszcie wjedziesz na górę odwróć się i wetknij metalowy bolec w gałkę otwierającą. Przekręć dźwignię i otwórz klapę.

Na zewnątrz jest bardzo ciemno, użyj więc zapałek. Na słupku przed Tobą znajdują się dwa przyciski. Wciśnij ten zielony (po prawej). W ten sposób włączyłeś światło. Otwórz szafkę kontrolno-pomiarową i rękawicą od skafandra strąć butelką z materiałem radioaktywnym. Weź buteleczkę z fosforem. Młotkiem rozbij quasi-kamień leżący przy szafce. Podnieś siedzącego pod nim chrząszcza.

Wróć na poziom 3 (w windzie prowadzącej na powierzchnię jest hamulec, po zwolnieniu którego zjedziesz na dół), do Dyrektoriatu. Za jednym z obrazów za biurkiem jest sejf. Przytknij butelkę fosforu do czujnika kodu luminescencyjnego. Z sejfu zabierz elektryczną zapalniczkę. Idź teraz na poziom 2, do pomieszczenia „MO". Przez szparę na donosy wrzuć robala. Po raz kolejny drzwi do aresztu stoją otworem. W biurku znajdują się tytanowe drzwiczki. Do tej pory nie mogłeś ich otworzyć, ale teraz otworzą się bez problemu. Wewnątrz leży nóż, który oczywiście zabierz ze sobą.

Wróć na powierzchnię. Nożem przetnij płócienną atrapę i wyjdź na świeże powietrze.

Na murze, po lewej, jest ostrokół (taki bolec). Przymocuj do niego linę i przejdź po niej na drugą stronę muru. Idź do ławki ogrodowej (jest po lewej) i nakieruj tak myszkę, aby stópki pojawiły się na lewo od mostku. W ten sposób trafisz do fosy. Przejdź pod mostem i cofnij się. Zobaczysz zmutowaną paprotkę, pod której liściem leżą polana. Idź na mostek. Zajrzyj do donic po obu stronach. W jednej z nich leży klucz. Otwórz nim drzwi wejściowe. Wewnątrz obejrzyj prawy bok fontanny. Znajdujący się tam zawór przekręć sześciokątnym kluczem. Po odpłynięciu wody wyjmij z fontanny mokry nabój do dubeltówki. Odchyl też zabytkową tarczę po lewej, w głębi pomieszczenia. Ze skrytki w ścianie weź latarkę. Idź do pomieszczenia na prawo. Włóż do kominka polana i gazetę. Następnie zapal zapalniczką papierosa, a od niego gazetę w kominku. Połóż mokry nabój za prostokątnym zdjęciem stojącym na kominku. Odejdź kawałek i wróć - nabój jest już suchy. Przejdź przez kolejne drzwi po prawej. Obejrzyj dokładnie górną, lewą półkę z książkami. Zabierz z niej historyczną książkę. To dzieło Mikołaja Kopernika. Otwórz je i wyrwij pierwszą kartkę. Idź z nią do kominka i potrzymaj nad ogniem. Ukaże się na niej napis wykonany sympatycznym atramentem. Obejrzyj go dokładnie. To kod





do zamka, który jest na półce z książkami (w miejscu, z którego wyjąłeś książkę). Zamek nie działa bez prądu.

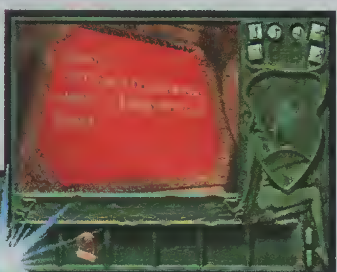
Idź do pokoju z kominkiem. Za kanapą po lewej leży kawałek drutu. W pomieszczeniu z fontanną wykręć bezpiecznik zza zabytkowej tarczy po prawej. Napraw bezpiecznik drutem i wkręć z powrotem. Wróć do tarczy kodowej. Ustaw środkowe kółko strzałką do góry, a potem postępuj zgodnie z napisem na kartce, czyli 5 razy w prawo, 7 w lewo i 3 w prawo (w prawo to zgodnie z ruchem wskazówek zegara, w lewo - przeciwnie). Otworzy się wejście do jeszcze jednej windy. Zanim do niej wejdziesz, musisz zdobyć dubeltówkę. Przy ścianie po prawej stoi taboret. Wejdź na niego, obróć się i zabierz strzelbę. Zjedź windą na dół. Drogę blokuje lekki robot bojowy. Załaduj nabój do dubeltówki i pozbądź się natręta. Masz teraz dostęp do drzwi Centrum Genetyki Stosowanej. Problem w tym, że otwierają się one przy jednoczesnym pociągnięciu za dwie, odległe od siebie, dźwignie.

Wróć na górę. Trzymając się blisko podłogi, podejdź do stojaka z doniczką przy oknach. Leżą za nim baterie do latarki. Zajrzyj pod biurko. Jest tam dosyć ciemno. Załaduj baterie do latarki, obróć ją reflektorkiem do siebie i włącz. Poświeć sobie latarką, a zobaczysz przycisk wyłączający zabezpieczenie bramy. Wyjdź przed budynek i obróć się przodem do ogrodzenia. Po lewej jest altanka. Podejdź do niej, przesuń zegar słoneczny i wejdź na niego. Pod sufitem altanki wisi sznur. Zabierz go ze sobą i wyjdź przed bramę. Zdejmij z muru linę, którą wcześniej tam przymocowałeś. Wróć do domku i zjedź windą na dół. Przymocuj sznury do dźwigni po obu stronach drzwi.

Teraz musisz już tylko dobrać odpowiednio składniki dla centralnego mieszadła masy chromosomowej. Ustaw regulator przepływu neutralnej masy chromosomowej na 100%, regulator masy chromosomowej płci na 50%, regulator przy utylizatorze odpadów na 0% i regulator przepływu zwrotnego (jest na pionowej rurze po lewej) na 50%. I to już wszystko. Pozostaje tylko obejrzeć końcową animację.

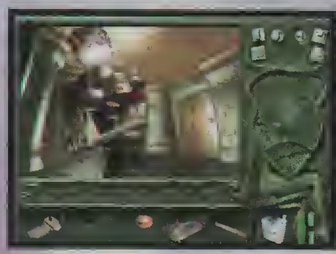
Adam Gregrowicz

PS. Podziękowania dla Grzegorza Szarblewskiego za pomoc w przejściu gry.









AD 2044

9 8 9

PRZYGODOWA

PC

486 DX2/66 MHz
8 MB RAM, Win'95
CD-ROM x2

Dystrybutor:

LK AVALON
ul. Targowa 1 pok. 1104
35-064 Rzeszów
tel. (17) 522-707

POZIOM 2.
„VILLAGE OF EVESLAND"
(hasło - MAHAM)

Ten poziom rozpoczynasz we wsi przy budynku szkoły. Porozmawiaj z nauczycielem, który uparcie pyta, gdzie masz pracę domową? Weź kapelusz (hat), zejdź na dół i podnieś wiadro mające coś w środku. Obok szkoły jest pompa. Podejdź do niej i napełnij wiadro wodą - na wierzch wypłynie klucz do drzwi (?!) obok drwala. Przejdź w ten rejon, otwórz wrota i wejdź na teren.

Podnieś kawałek puzzla (jigsaw piece), a z krzaka po prawej zgarnij napój siły (potion of strength). Skosztuj go przed ciężkim balem drewna, potem podnieś i zanieś drwalowi, a on zrobi Ci elegancką deseczkę (plank). Zejdź na dół, deską zakryj dziurę w ziemi, przejdź dalej i weź z maszynki do podwajania tabletek (pill duplicator) zieloną kulkę (bowling ball). Zejdź na dół, podnieś rozsypany pieprz (some pepper) i pociągnij za dźwignię. Na dole zdejmij z krzaka cytrynę i weź lampę gazową (gas lamp), i postaw ją na grobowcu F. Night Ingale - w zamian powstanie flaszka olejku goździkowego (oil of cloves).

Postaw tę flaszeczkę na stole przed wieśniakiem po lewej. Otrzymasz od niego kartkę z odrobionym zadaniem domowym. Po przeczytaniu tej kartki stwierdzisz, że zadanie zostało źle odrobione. Nic to, może uda się oszukać belfra. Idź do niego i daj mu do sprawdzenia. Nic z tego! Belfer wyzwie Cię od głupków za złe rozwiązanie zadania. Co tu teraz zrobić? Trudna rada, lepiej zostawić to zmartwienie na później.

Wróć z powrotem do tego stołu, przy którym dostałeś tę nieszczęsną pracę. Cóż to - po wieśniaku nie ma śladu. Całe szczęście, że zostawił klucz do drzwi. Przejdź w rejon krypty Króla Artura (king Artur), podnieś monetę (coin) i otwórz drzwi. Obok kamienia z symbolem „Au" podnieś rzeszoto (sieve) i wrzuć je do otworu z płynem (prospector's pool). Otrzymasz złoty wisior (golden nugget). Zejdź na dół i przełóż dźwignię.



Porozmawiaj z bibliotekarzem (librarian). Potem przejdź do gazeciarza (journalist), porozmawiaj z nim również, weź kolejny fragment układanki (jigsaw piece) i umieść we właściwym miejscu na stołach. Zanieś złoty wisior na kamień z symbolem złota „Au", a otrzymasz złotą błyskotkę (golden trinket). Podnieś symbol nutek (funny symbol), zejdź na dół i otwórz drzwi. Wrzuć do gniazda ptaka (magpie's nest) błyskotkę, a staniesz się właścicielem pierwszego z czterech kluczy Gargoyle. Zejdź na sam dół i użyj klucz na pierwszym z Gargoyli.

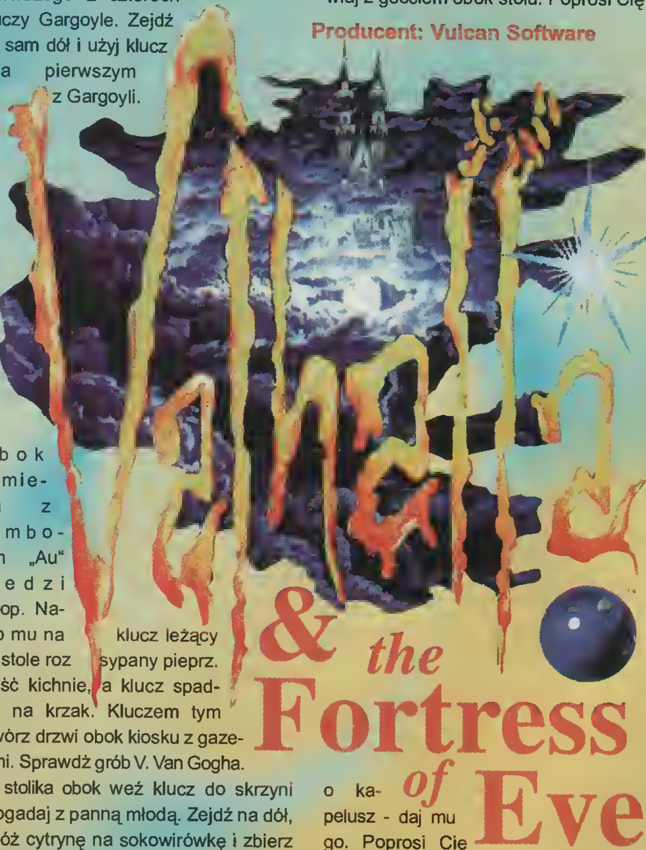
Obok kamienia z symbolem „Au" siedzi chłop. Nasyp mu na klucz leżący na stole rozsypany pieprz. Gość kichnie, a klucz spadnie na krzak. Kluczem tym otwórz drzwi obok kiosku z gazetami. Sprawdź grób V. Van Gogha. Ze stolika obok weź klucz do skrzyni i pogadaj z panną młodą. Zejdź na dół, połóż cytrynę na sokowirówkę i zbierz powstały sok (juice). Obok weź tabliczkę ze słowem „Er, yes". Przejdź w pobliże kamienia z symbolem „Ag", otwórz kluczykiem skrzynię i wyjmij z niej pastylkę (pill).

Odszukaj teraz śpiącego turystę z Francji, połknij tabletkę i zagadaj do niego. Po obudzeniu się weź ze stołu kartkę z informacją. Zanieś tę kartkę do kioskarza, a w zamian otrzymasz książkę. Udaj się z tą książką do pary młodej i połóż ją na kamieniu przed nimi. Pan młody zniknie, ale pozostawi po sobie obrączkę (wedding ring). Przejdź z obrączką do krypty króla Henryka VIII i daj mu ją. Dostaniesz kolejną tabletkę.

Skieruj się teraz w pobliże bibliotekarza. Podejdź do śpiącego matematyka, połknij tabletkę i połóż przed nim to nieszczęsne zadanie domowe - natychmiast zostanie poprawione. Zanieś je do nauczyciela, a dostaniesz klucz otwierający drzwi na dół od symbolu „Au".

Wejdź na teren i podnieś kolejny fragment układanki (jigsaw piece). Porozmawiaj z Fishmongerem, weź mapę krainy (map of Avalon) i porozmawiaj z gościem obok stołu. Poprosi Cię o kapelusz - daj mu go. Poprosi Cię również o płaszcz, ale na razie nie możesz spełnić jego prośby. Wejdź na górę, przełóż dźwignię i wróć do grobowca króla Artura.

Producent: Vulcan Software



Połóż na grobowcu mapę, a otrzymasz wędkę (fishing rod). Idź w rejon krajarki do owoców i z otworu (angling water) wyciągnij rybkę. Daj ją gościowi, od którego wziąłeś mapę, a on da Ci kluczyk do kuferka stojącego niedaleko symbolu „Au". Wyjmij ze skrzynki napój cyjankowy (cyanide potion). Postaw ten uśmiercający napój na kamieniu z trupią czachą (w pobliżu Fishmongera). Zamieni się w napój leczący strach (fearless potion).

Przejdź teraz do kamienia z kluczem wiolinowym (obok groźnego psa), wypij ten napój i połóż kartkę z nutami. Zgarnij powstały drugi już klucz Gargoyle i zrób z niego użytek. Podnieś pozostawiony klucz, otwórz nim drzwi obok kamienia, na którym dostałeś źle odrobione zadanie i wejdź na teren.

Z krzaczka zdejmij płaszcz, porozmawiaj ze strażnikiem, zejdź na dół, weź tabliczkę ze wzorem „$E = mc^2$" i pociągnij za dźwignię. Z kamienia obok strażnika weź klucz, idź na górę, przełóż dźwignię i wracaj do dziadka, który chce płaszcz. Daj mu go. Dziadek chce jeszcze buty. Tabliczkę ze wzorem połóż na nagrobku Einsteina. Zabierz niebieski klocek (cube) i połóż go na kamieniu z symbolem w pobliżu strażnika. Weź powstały kluczyk i otwórz nim kuferek w pobliżu panny młodej. Wyjmij z niego nieczuły napój (deaf potion), otwórz drzwi obok, podnieś ostatni kawałek układanki (jigsaw piece), nasiono (seed) i czepek nocny (nightcap).

Wróć teraz do więzienia. Rzuć nasiono do doniczki i zabierz powstały kwiat słonecznika (sunflower). Podejdź do żebraka, wypij nieczuły napój i wrzuć do kapelusza monetę. Zabierz kufel. Ułóż brakujący ostatni kawałek układanki - wyjmij z otwartego kuferka kartę do gry i skieruj się na górę. Połóż słonecznik na grobie V.Van Gogha, weź parę butów i zanieś gościowi do kompletu. W podzięce zrobi kukłę Guy'a.

Podejdź do krypty Wee Willy Winkle i połóż na grobie nocny czepek. Weź proszek nasenny (sleeping powder), wsyp do dystybutora piwa, nalej tego piwa do kufla i uracz nim strażnika. Już po nim - zasnął jak niemowlę. Podnieś ze stołu klucz do kłódki i uwolnij więźnia. Fred zniknie, ale pozostawi kartkę z wiadomością. Otóż prosi on„ abyś poszedł do miejsca, gdzie w otworze złowiłeś rybkę i tam na jednym z pni coś będzie dla Ciebie. Przejdź tam i rzeczywiście, Fred nie kłamał. Podnieś paszport.

Idź do bibliotekarza i porozmawiaj z nim. Na zadane pytanie odpowiedz: Er, yes i daj mu paszport. W zamian da Ci książkę (bowling). Przejdź w pobliże drwala. Jest tam ognisko (bonfire). Postaw na nim kukłę Guya, połóż zapaloną zapałkę (lit match) i spójrz na nią. Zgarnij powstałe z niej prochy i skieruj się do potężnego gara do gotowania (cooking pot). Wrzuć do niego następujące składniki:

- sok z cytryny
- książka Bowling
- karta do gry
- prochy (Asche's) po kukle.

Weź powstałą flaszkę napoju (bowl better potion), zejdź na dół i wypij zawartość przed indoor bowl. Rzuć zieloną kulkę (bowling ball) i zabierz powstałe srebrne trofeum (silver trophy). Zanieś je na kamień z symbolem srebra „Ag", a otrzymasz trzeci, przedostatni klucz Gargoyle.





Oczywiście, z klucza zrób użytek. Podnieś pozostawioną truflę i wrzuć ją do świńskiego koryta, a w podzięce dostaniesz klucz do drzwi obok skrzynki na listy. Otwórz drzwi, podnieś list (letter), spójrz na grób George'a Orwella. Wrzuć list do skrzynki, a otworzy się kuferek, z którego wyjmij książkę nonsensów i zanieś ją na grób Edwarda Leara (w pobliżu kotła). Zaopatrzony w kaftan bezpieczeństwa (strait jacket), idź pod nagrobek z napisem Great Houdini (w pobliżu skrzynki na listy), połóż go, a staniesz się właścicielem kalendarza rocznik 1984.

Połóż kalendarz na grobie George'a Orwella, zabierz czwarty, ostatni już klucz Gargoyla i otwórz nim przejście do następnego poziomu.

POZIOM 3. „FORTRESS COURTYARDS" (hasło - TIUIT)

Idź w prawo, podnieś dwa kwiatki i pociągnij za dźwignię. Spójrz na grób Adolfa Hitlera. Weź gąbkę (sponge) i połóż po jednym kwiatku na skrzyżowanych mieczach. Z kuferka wyjmij topór (axe). Zejdź schodami na dół, przełóż dźwignię, obejrzyj nagrobek Lizzy Borden i połóż na niego topór. Weź powstały kawałek papieru i połóż go piętro wyżej obok tarasującego przejście lokaja Aunty Maud. Po jego zniknięciu wejdź na górę, przełóż wajchę po prawej, spenetruj ten rejon i weź tabliczkę z napisem „Gathers no moss" leżącą obok kolejnego strażnika stryjka Mordreda.

Weź klucz do drzwi obok zbroi (nigdzie jednak nie pasuje) i zejdź na dół. Przełóż dźwignię, odszukaj obcinarkę do kluczy (key cutter) stojącą w pobliżu gramofonu i rzuć do niej klucz. Po oszlifowaniu klucza wróć do zbroi i otwórz nim drzwi. Przejdź w prawo, podnieś kolejną tabliczkę z napisem „Run deep" obok stryjka Augustusa i zejdź na dół. Z krypty Jacka the Rippera weź ciastko (cookie), porozmawiaj z czarownikiem, pociągnij dźwignię obok drzwi, a potem pogadaj z kolejnym czarodziejem (powie, że lubi romanse). Obok niego znajduje się grób Ivana the Terrible. Zejdź na dół i otwórz dźwignią drzwi koło lustra.

Odszukaj teraz głaz pochlebstwa (blarney stone) i przy nim zjedz to ciastko (właściwie to pocałuj trzy razy). Wyjmij z otwartego kufra listek białej koniczynki (shamrock) i zanieś czarownikowi obok krypty Jacka the Rippera. Połóż ją na stół, a staniesz się posiadaczem woskowej lalki (wax doll). Podejdź teraz do stryjka Mordreda i na stole obok połóż lalkę - droga na górę wolna.

Na górze porozmawiaj z królową (Queen Eve), zabierz z zielonej pufy tabliczkę z napisem „Saves nine", porozmawiaj obok z Esmeraldą i wrzuć do wanny gąbkę. Z łóżka Eve weź srebrny talerz (silver plate), zerknij na stryjaszka Percivala i zabierz mu napój niewidzialności (stealth potion).

Możesz wejść na górę i pobuszo-



wać trochę, ale na razie nic tu po Tobie. Zejdź teraz na sam dół w pobliże posągu z mumią egipską, wypij napój niewidzialności, podejdź do krzaków po lewej i złap dyskretnie motyla (butterfly). Motyla zanieś w rejon gdzie rozpoczynałeś grę i połóż go na skrzynce z robakami (bug case). Motyl zostanie zamieniony w carską koronę (car's crown). Połóż koronę na nagrobku Ivana the Terrible, a zamieni się w kluczyk do kuferka obok mumii egipskiej. Udaj się tam i weź nową pensówkę (new penny), którą następnie umieść na płomieniu (flame of autiquity) w pobliżu stryjka Augustusa - powstanie w ten sposób stara pensówka.

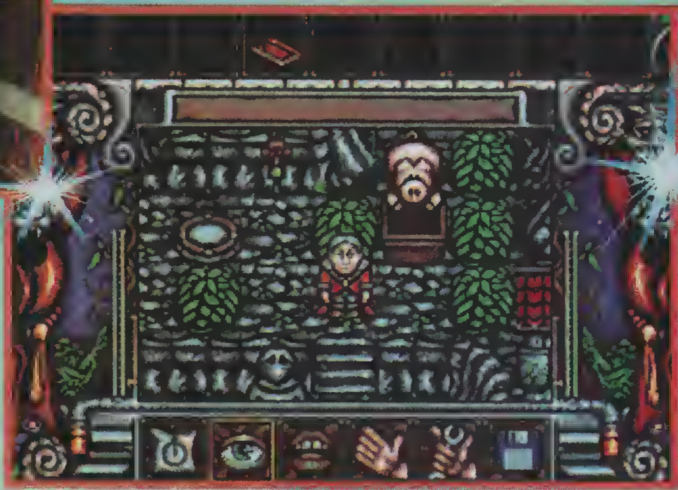
Podaruj ją królowej (Queen Eve), a w zamian obdaruje Cię kluczem do drzwi obok dystrybutora z gorzałką. Pędź na górę, otwórz drzwi i weź z fontanny młodości (fountain of youth) kawałek mydła. Porozmawiaj z czarodziejem (powie, że jest frenologiem czyli gościem, który na podstawie ukształtowania czaszki człowieka może sądzić o jego zdolnościach umysłowych i właściwościach psychicznych) i zabierz mu kartkę miłosną (valentine's card). Sprawdź grób Burke and Hare, z dozownika soku pomarańczowego zabierz tabliczkę z napisem „Spoil the broth". Obok łóżka babci stoi strażnik Aunty Mavies.

Przejdź w pobliże wanny, wrzuć do niej mydło i połóż kartkę miłosną na płomyku (flame of cupid) - obok Queen Eve. Zabierz powstałą książkę i daj ją czarownikowi lubiącemu romanse. W zamian otrzymasz mapę (map of whitechapel). Udaj się z mapą do krypty Jacka the Rippera i weź ciastko (song cookie). Odszukaj gramofon, zbliż się do niego, zjedz ciastko i z otwartego kufra weź gumową kaczuchę, którą wrzuć do wanny obok Esmeraldy. Z Mein Kampf pod pachą przejdź do grobu Adolfa Hitlera i zgarnij obrazek podstarzałej osóbki (old person). Wrzuć go do odmładzającej fontanny, zabierz zdjęcie niemowlaka i zanieś je królowej, a staniesz się właścicielem pidżamy. Rzuć ją na łóżko dziadka - otrzymasz kolejne ciastko (vanity cookie). Zjedz je przed lustrem (mirror) i zabierz z kufra klucz do drzwi obok jadłodajni.

Wejdź do środka i porozmawiaj z każdą czarodziejką:

- (too many cooks) - odpowiedz „Spoil the broth"
- (still waters) - odpowiedz „Run deep"
- (a stich in Time)- odpowiedz „Saves nine"
- (a rolling stone)- odpowiedz „Gathers no moss".

Zbierz cztery złote symbole i ułóż je na kamieniach. Z otwartego kufra

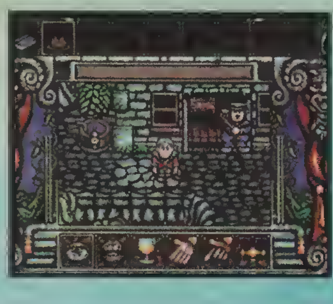


wyjmij metalową kulę (metal ball) i połóż kulę na stole z dwiema dźwigniami. Pociągnij za dźwignię lewą (kula zostanie uniesiona do góry), a następnie uruchom prawą. Kula przesunie się w prawo i stłucze szklaną kulę, w której ukryty był klucz do drzwi obok stryja Augustusa.

Otwórz drzwi i z nagrobka Ruth Ellies weź szklaną czarę na koktajl. Z podłogi obok płomyka oceanów (flame of oceans) podnieś srebrny talerz, a z wanny weź uciętą głowę i zanieś ją na stół czarodzieja, obok fontanny młodości. Weź powstałą maskę z dyni (pumpkin).

Wejdź po schodach do góry, podnieś kluczyk do skrzynki obok królowej i przełóż dźwignię. Dojdziesz do świątecznego drzewka. Sokiem z dozownika napełnij czarę i otwórz kuferek. Zabierz napój chroniący przed gorącem (heat protection potion) i przejdź w pobliże zielonej pufy. Na świątecznym płomyku (flame of Halloween) umieść maskę z dyni, a zamieni się w zieloną żmijkę (asp), którą następnie podgrzej na płomyczku Kleopatry (flame of Cleopatra) - powstanie w ten sposób figurka sfinksa. Umieść ją na sarkofagu egipskim. Weź zegar (borrowed time) i zanieś go królowej. W nagrodę dostaniesz kawałek piernicz-ka.

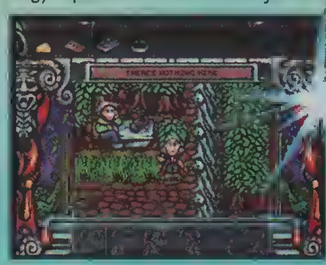
Podejdź teraz do kuchenki (oven), wypij napój chroniący przed wysoką temperaturą i połóż piernik na palniku - powstanie słodka potrawa (pudding lane), którą to poczęstuj Aunty Mavies broniącego wejścia na górę obok choinki. Wejdź na górę, podnieś kolejny srebrny talerz, pociągnij za dźwignię i otwórz drzwi. Umieść srebrne talerze na stołach w jadalni i wejdź do góry powstałymi schodami.



Porozmawiaj z piękną nieznajomą - to jest Cinderella. Weź książkę z autobiografią stryja Adonisa oraz tabliczkę ze słowami „Er, no" z łóżka Esmeraldy. Możesz spojrzeć na ołtarz króla Heroda (king Herod). Zanieś tę książkę na łóżko przykryte narzutą w różyczki, zabierz poduszkę (pillow), którą następnie zanieś na grób Burke and Hare (koło dozownika soku). Weź (chemistry set) i połóż go obok na łóżku babci. Zgarnij flaszkę z napojem gracza hazardowego (gambling potion) i idź spróbować szczęścia na ruletce. Wypij napój i zakręć kołem, a po otwarciu się kuferka zabierz złoty symbol.

Nadszedł wreszcie czas pobawić się w barmana. Przygotuj sobie koktajl z galliano, orange i wódki, a następnie daj spróbować czarownikowi przy ruletce. Weź drugi złoty symbol i umieść oba we właściwych miejscach w pobliżu łóżka Violetty (Violet's bed). Z otwartego kuferka wyjmij stryczek (noose) i połóż go na grobie Ruth Ellis. Zgarnij pająka i podpiecz go na płomyku smutku (flame of sorrow). Podaruj pajączka królowej. Weź zapisaną kartkę, zanieś ją na nagrobek króla Heroda, zabierz powstałą roślinkę (seaweed) i umieść ją na płomyku oceanów (flame of oceans). Powstały model statku wrzuć do wanny (obok kuchenki) i zgarnij tabliczkę z napisem „Titanic", którą to daj stryjowi Percivalowi - droga na górę wolna.

Na górze porozmawiaj z czarodziejem, zabierz mu tabliczkę czekolady, połóż na łóżku Esmeraldy i chwyć powstałą sosjerkę ze śmietanką (saucer of cream), którą z kolei połóż na zielonej pufie. Zabierz powstałą, brakującą część zbroi i zanieś ją na swoje miejsce, a otrzymasz glass slipper. Sprezentuj to pięknej nieznajomej, a w zamian dostaniesz fairy, w które upiększ choinkę. Weź robótkę dziewiarską (knitting) i połóż na łóżku Violetty. Weź



powstałą laurkę na Dzień Matki (mothers day card) i podaruj stryjowi Augustusowi.

Wejdź na górę, podnieś lacy nightgown i zanieś je na łóżko królowej Eve. Zabierz czerwony klocek, umieść go w maszynie (X Ray), zabierz kartkę z informacją i sprawdź ją na wariografie (przyrząd do wykrywania kłamstw) stojącym w jadalni. Weź zdjęcie Cinderelli i podaruj je królowej. W nagrodę otrzymasz obrączkę (wedding ring). Zanieś ją Cinderelli. Hokus pokus i piękna nieznajoma zamieni się w brzydką Esmeraldę.

Zabierz akt małżeństwa, wróć do królowej - nie ma już Esmeraldy, pozostał po niej tylko gałganek (fake). Akt małżeństwa z brzydką Esmeraldą rzuć na stół czarodziejowi w pobliżu beczki z trucizną - zostanie on unieważniony - i połóż go na palenisko (furnace) obok fontanny młodości, a zamieni się w kości do gry. Rzuć kości na stół (board game). Z otwartego kuferka wyciągnij metalową kulę (metal ball) i zrób z niej użytek na samej górze. Przełóż dwie dźwignie i z rozbitej kuli wyjmij Światło Valhalli (Light of Valhalla). Zanurz je teraz w truciźnie i załatw nim Queen Eve (wybierz opcję „użyj").

Wróć do miejsca, w którym była Esmeralda - zostało po niej tylko wspomnienie - i podnieś pozostawioną kartkę z wiadomością. Zanieś tę kartkę na stół do stryja Henry'ego - na górze, ponad Queen Eve. Stryj się utleni, a Ty przechodzisz do czwartego, a zarazem ostatniego poziomu gry.

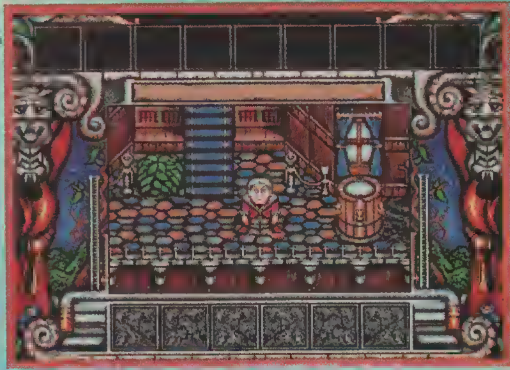
POZIOM 4. „THE FORTRESS TOWER" (hasło - TOHOT)

Rozejrzyj się wokoło, poczytaj trochę książek. Potem idź w prawo i podnieś zmatowiałą część metalu (tarnished metal). Możesz sobie śmiało obejrzeć nagrobek Sherlocka Holmesa. Na razie strażnik pilnujący przepięknej dziewczyny nie ma ochoty na żadne rozmowy. Nie możesz też pogadać z dziewczyną, ponieważ tracisz energię. Skieruj się w lewo, otwórz wrota i wrzuć do gara z kwasem kawałek znalezionego metalu. Odzyska swoją dawną świetność i zamieni się w kawałek biżuterii (precious jewels).

Z kamienia obok ducha Sir Francisa zabierz dużą larwę (big boot). Porozmawiaj z kolejnym strażnikiem i zgarnij mu z ławy kartkę. Połóż obok duszka Sir Davida kosztowności i... po duszku.

Wróć do miejsca startu i na kamieniu (shrinking stone) połóż larwę, a natychmiast zostanie zminiaturyzowana. Idź na górę, z kamienia obok Lady Valentine zabierz lupę (magnifying glass), otwórz drzwi na prawo, a następnie porozmawiaj ze strażnikiem. Strażnik pożali się, że ma włosy w nieładzie (My hair's a mess). Dziewczynie obok zwiń kawałek metalu, przejdź w lewo i weź kartkę z wiadomością.

Udaj się teraz na dół i na krypcie Sherlocka Holmesa połóż lupę.

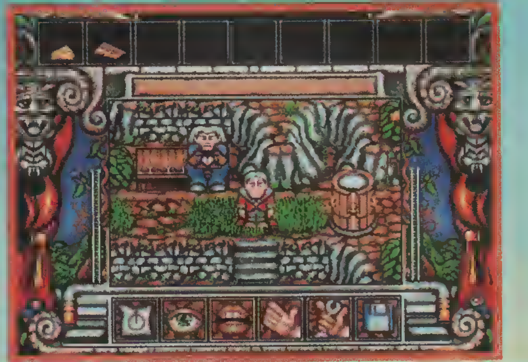


Obdarowany zostaniesz kluczykiem, którym otwórz kuferek w przeciwległym końcu pomieszczenia. Wyciągnij z niego torbę z wyposażeniem lekarskim i postaw ją obok Sir Francisa. Idź na górę, obok ducha Lady Marrion, zwiń kwiatek, otwórz drzwi, zdejmij marchewkę z krzaka. Z krzesła weź również kostkę lodu. Zejdź na dół i otwórz drzwi. Teraz wróć do klatki z królikiem, nakarm go marchewką, a otrzymasz jego maskotkę. Połóż ją na grobie Alice Wonderland. Powstanie kadzidło (frankincense), które wrzuć do żłobu obok grobu Sherlocka Holmesa. Podejdź do kamienia (oposite stone), połóż kostkę lodu i zabierz talię kart do gry. Tę ostatnią podaruj duchowi Lady Valentine. Wejdź na górę, zdejmij z krzaka kwiatuszek i porozmawiaj ze strażnikiem, który chce, aby przefaksować wykaz jego odznaczeń (fax me my orders) oraz weź pojemnik z mirrą (myrrh).

Strażnik obok powie, że jest głodny (I'm Hungry). Idź w prawo, otwórz drzwi, zejdź na dół i włóż mirrę do żłobu. Na stole do gry umieść miniaturkę larwy i weź z kufra ziarna kawy (coffee beens). Zmiel je w młynku (grinding machine). Zejdź na dół i wrzuć do kotła alchemika kawałek metalu, który zamieni się w złoto. Wrzuć ten kawałek złota do żłobu, a otrzymasz kluczyk do skrzyni na górze (obok faksu). Daj biały kwiatuszek dziewczynie w pobliżu żłobu, a dostaniesz od niej duży zielony gem (large gem).

Wsyp zmieloną kawę do ekspresu, zabierz filiżankę z tym aromatycznym napojem i uracz wartownika przy starcie. Zabierz to, co po nim pozostało - brudną szmatę. Porozmawiaj z dziewczyną siedzącą obok (przedstawi się Daisy), a następnie wypierz ten brudny gałgan w umywalce. Zgarnij powstały garnek (cooking pot), postaw go na ruszt obok gara alchemika i wrzuć do niego surowe paróweczki (te, które wyjąłeś z kuferka obok faksu). Po ugotowaniu nakarm głodnego wartownika i zabierz pozostawioną dziecięcą grzechotkę. Dziewczyna obok to Lilly.

Grzechotkę wrzuć do dziecięcego łóżeczka, weź misia i zanieś go na kryptę Christophera Robina. Zabierz czystą kartkę papieru, włóż ją do maszyny do pisania, a zostaną na niej wyszczególnione odznaczenia. Teraz prześlij to faksem w pobliżu kamieni z otworami na gemy. OK! Przejdź do gościa, któremu to nadałeś i zabierz pozostawioną przez niego składaną lunetę (Telescope). Połóż ją obok ducha Lady



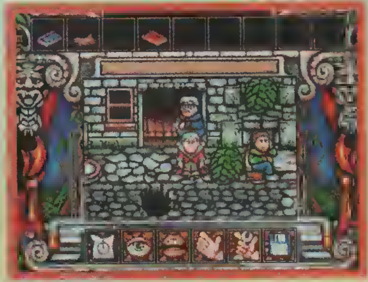
Marrion, a droga na górę będzie wolna. Wejdź na górę, spójrz na duszka Lady Mary, zrób przejście po prawej, porozmawiaj ze strażnikiem, zgarnij obok ostrze (razor). Porozmawiaj z drugim wartownikiem (telephone orders), zabierz mu białego kwiatka i przejdź do kamienia z ostrzałką. Połóż na nim ostrze i podostrz je (nice and sharp). Skieruj się z ostrzem do krzesła, z którego wziąłeś kostkę lodu i połóż go na nim - weź powstały czarny grzebień (black comb). Daj go strażnikowi obok umywalki (niech się wreszcie biedaczyna uczesze). Weź żółwia i wciśnij go na kamień z przyspieszaczem (fast). Zdejmij pędzelek do malowania, który sprezentuj duchowi Sir Bradley'a.

Wejdź na górę, zgarnij kluczyk (pasuje do kuferka obok zielonej żaby), z krzaka zerwij kwiat róży, niebieski kwiatek, porozmawiaj ze strażnikiem wykazującym się bohaterstwem (I'm Very Brave) i obejrzyj grób Ebenezera Scrooge'a. Z kuferka obok żaby wyciągnij nabój (bullet), dokonaj jego posrebrzenia w mieszance obok grobu Ebenezera i zanieś tak przygotowany nabój strażnikowi (ten obok ostrza). Zabierz księżycowe prochy (moondust) i posyp nimi uśmiechnięte żółte słoneczko. Podnieś tabliczkę z napisem „Go for lunch", niebieski kwiatek podaruj dziewczynie siedzącej nieopodal krypty, Alice. Zbierz powstały gem i włóż w odpowiednie miejsce.

Teraz przejdź do telefonu na samej górze i zaproś gościa na obiad. Spójrz na tabliczkę „Go for lunch". Zejdź na dół - po gościu obok żaby nie ma ani śladu. Zabierz krucyfiks i połóż go obok ducha Lady Mary. Na górze weź symbol czasu (symbol of time), szarą skarpetkę i różowy kwiatek. Przełóż dźwignię, przejdź w prawo i daj dziewczynie fioletowy kwiatek. Staniesz się posiadaczem kolejnego zielonego gemu. Na grobie nieśmiertelności, dalej po prawej, złóż symbol czasu - duch uleci, ale pozostanie zapalona zapałka.

Skieruj się teraz do pojemnika z wybielaczem (w pobliżu żaby). Wrzuć do nigo skarpetę. Dziewczynie po prawej daj różowy kwiatek, a dziewczynie obok łóżeczka - biały.

Zejdź na dół i umieść gemy w otworach na kamiennych stołach. Z otwartego kufra wyjmij tabliczkę z napisem „Will you marry me". Połóż teraz białą skarpetę na kamieniu obok (fast) i zabierz powstały odręcznie napisany list. Daj ten list gościowi obok grobu Alice

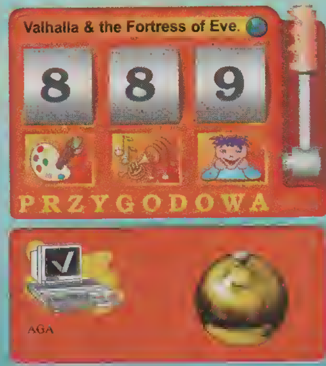


i weź strzęp materiału (some rags). Zanieś go na kamień ze szmalem (pod górnym faksem). Zgarnij rozmnożoną „kasę" i umieść ją na grobowcu Ebenezera Scrooge'a - po co mu pieniądze?! Zdejmij naparstek do szycia (thimble), zanieś go na maszynę do szycia, weź szpilkę i użyj ją na baloniku (poniżej górnego telefonu). Wyjmij medal za odwagę i przypnij go gościowi siedzącemu obok, podnieś pozostawiony sztylet, zejdź na dół i połóż go na grobie Don Quixote. Otrzymaną garścią piachu posyp kamień z rozlaną niebieską cieczą i zabierz powstałą laskę dynamitu, którą to włóż do głazu z otworem.

Zrób użytek z zapalonej zapałki i zabierz z wysadzonego głazu tabliczkę ze słowem „Kiss". Odszukaj zieloną żabkę, stań przed nią i spójrz na słowo „Kiss" - żaba zamieni się w przepiękną Lizę, która została uwięziona przez podłą Queen Eve i zamieniona w żabę (skąd my to znamy?).

Poproś teraz o jej rękę - spójrz na „Will you marry me". Oczywiście, że się zgodzi. Pozostało Ci teraz tylko obejrzeć ceremonię aktu ślubu i składania przysięgi małżeńskiej. I to już koniec przygód dzielnego księcia. Do zobaczenia w kolejnej - miejmy nadzieję - części tej wspaniałej gry.

Jan Doroszkiewicz „Johny"



HEAVY METAL





KONKURS





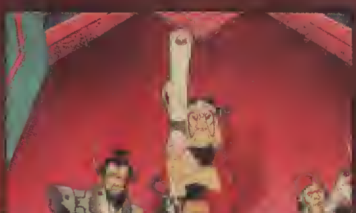
Konkurs dotyczy filmu „Heavy Metal", który 28 listopada pojawił się na kasetach wideo. Film stanowi zestaw ośmiu krótkich filmów animowanych inspirowanych popularnymi komiksami opublikowanymi w latach 70. w akademickim piśmie pod tym samym tytułem. Łączą one klasyczną SF z fantasy i horrorem i są opowieścią o odwiecznej walce Dobra ze Złem, przedstawionej w nieznanym fantastycznym świecie. Film powstał dzięki współpracy ponad 1000 osób z 17 krajów i od 15 lat (premiera w 1981 roku) cieszy się niesłabnącym powodzeniem. „Heavy Metal" to także nazwa modnej odmiany muzyki hard rockowej i ona właśnie - w wykonaniu m.in. zespołów Nazareth, Black Sabath i Trust - jest ilustracją zmagań filmowych bohaterów. Dzięki uprzejmości ITI Home Video, wewnątrz numeru publikujemy plakat filmowy - to niespodzianka dla wszystkich.

A teraz niespodzianka dla wytrwałych. ŚGK oraz ITI Home Video proponują wzięcie udziału w świątecznym konkursie, w którym każdy uczestnik ma szansę zdobycia jednej z 10 nagród głównych (kaseta z filmem) bądź nagrody pocieszenia (płyty i kasety z muzyką z filmu „Dziwne dni", ŚGK nr 3-4/96). Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie:

Jakie filmy zostały omówione w ŚGK w kończącym się 1996 roku?

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, wystarczy wymienić przynajmniej pięć tytułów. Odpowiedzi należy nadsyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem do dnia 5 stycznia 1997 roku.









Kupon konkursowy
HEAVY METAL

FIDO I MEL NA TROPIE...





Między nami, graczami...

czyli Polacy nie gęsi...

Sam nie wiem, co o tej sprawie sądzić. Z jednej strony przychylam się do zdania specjalistów, w pełni rozumiejąc ich stanowisko, z drugiej - zdaję sobie sprawę z trudności technicznych, jakie wynikają i jakie dopiero wynikną. O czym mowa?

Cała akcja zaczęła się jakieś pół roku temu. Wtedy to spece od poprawnej polszczyzny zaczęli sugerować przeprowadzenie gruntownej „renowacji" naszej mowy ojczystej. Obiektem ataków były przede wszystkim subjęzyki, jakie wytworzyły reklamy telewizyjne oraz... komputeryzacja. Głównym zarzutem było to, że reklamy posługują się nowomową, która w rezultacie daje absurdalne efekty (miękka, pachnąca świeżość - co to jest?!), zaś komputeryzację uznano za rodzaj... amerykanizacji (anglizacji?) języka polskiego. Ze smutkiem muszę przyznać, że w obydwu punktach krytycy mają rację.

Polacy od czasów zaborów są wyczuleni na wszelkie wpływy obcojęzyczne. Germanizacja czy rusyfikacja nie były li tylko fikcją. Zresztą do dziś ich skutki zauważalne są w naszym języku. Wystarczy wspomnieć wszystkie te „szlafroki" i „szlabany" czy zwroty „mimo to" bądź „znaczy się". A przecież były to procesy trwające stulecia. Natomiast komputeryzacja już teraz, zaledwie po pięciu latach boomu, dorzuciła własny bagaż nowych wyrażeń, obszerny jak tamte dwa razem wzięte i pomnożone przez trzy. Joystick, spacja, enter, playability, intro, SVGA, 3D, high score, save, load, fighter, flipper, manager, Mortal Kombat, The Settlers, Doom - to tylko czubek góry lodowej. W dodatku podany przeze mnie zestaw dotyczy wyłącznie nas, graczy, a przecież komputery są także w bankach i urzędach, w szkołach, w zakładach pracy.

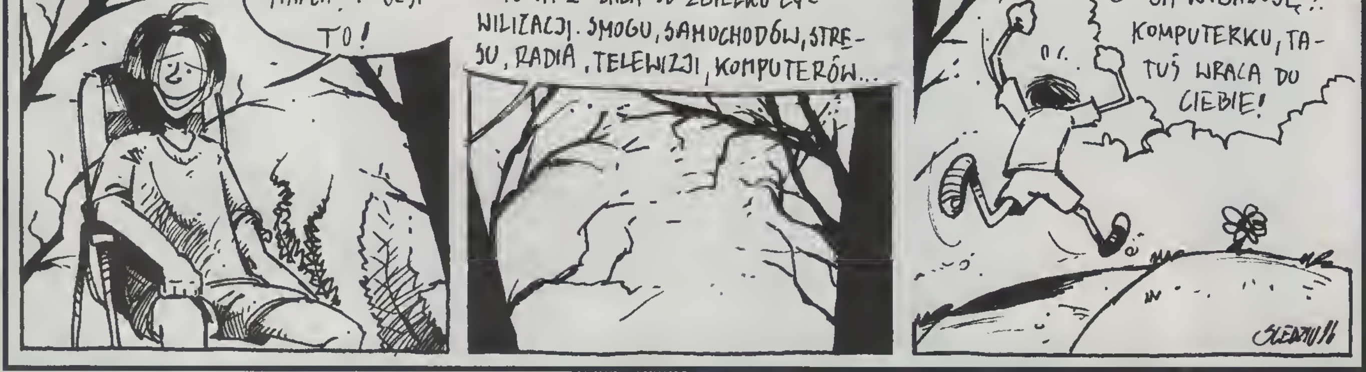
Zmiany, jakie postanowiono wprowadzić, z założenia były szlachetne - należy cały ten galimatias ujednolicić i spolszczyć. Jak jednak życie pokazuje, nie zawsze wszystko da się zrobić bezboleśnie. Logiczne, że zamiast pisać interface, w końcu zdecydowano, iż dopuszczalna jest pisownia interfejs (tak, jak się słyszy). To samo dotyczy słowa manager (menedżer) oraz, o czym nie musicie jeszcze wiedzieć, bo to najświeższa informacja, słowa joystick, które obecnie powinno się pisać jako dżojstik (oraz dżojpad, a nie joypad). Prosta jest także procedura w przypadku zwrotów, które są przetłumaczalne. Sami użytkownicy komputerów wiele lat temu nazwali hard disk dyskiem twardym (choć o dziwo floppy disk to już tylko dyskietka). To wszystko jest zrozumiałe. Co jednak z wyrażeniami, których nie da się przetłumaczyć (skróty angielskich zwrotów, jak SVGA, RAM, 3D). Czy stworzyć ich polskie odpowiedniki czy zostawić w starej postaci (bo trzeba by się nauczyć wielu nowych skrótów). A co z opisaniem klawiatury? Jakimi słowami zastąpić enter, escape, space, shift, caps lock, control? I czy w ogóle warto? Czy nie spowoduje to zbędnego zamieszania? A tytuły gier i programów?

Aby być uczciwym, muszę wspomnieć, że próby spolszczania języka komputerowego już czyniono. Również dla uczciwości dodam, że skutki do dziś są odczuwalne - nie dla nas, starych wyjadaczy, ale dla początkujących. Dla przykładu na Macintoshu istnieją teczki, na PC - foldery, zaś na Amidze - szuflady. Poza tym istnieją jeszcze takie określenia, jak katalog, a nawet skrzynka (?!). I to wszystko oznacza to samo! Poza tym mamy też pulpit (PC) oraz biurko (Mac) oznaczające angielski desktop, bądź plik (PC) oraz rzecz (Mac) oznaczające file, bądź ikony (Amiga) oraz obrazki (Mac), bądź... Kiedy ostatnio usiłowałem w skrócie wyjaśnić obsługę Windowsa '95 świeżo upieczonemu komputerowcowi, sam się pogubiłem w terminologii i porównaniach. Na szczęście, znajomy jest na etapie poznawania przełącznika power (znów ta angielszczyzna) i nawet gdybym się nie pogubił i tak nic by nie zrozumiał.

A propos, window, liczba pojedyncza, to po angielsku okno, windows, liczba mnoga, to okna, to jasne, ale co oznacza slangowe określenie windowsy spotykane czasem u komputerowców - okna okien? Czy dla uproszczenia nie powinniśmy już dawno nazywać Windows '95 mianem Okna '95? Inna sprawa, że brzmi to idiotycznie, a jeszcze idiotyczniej wygląda na papierze.

Jak widać, problem nie jest łatwy. Tymczasem fachowcy naciskają i za sprawą prasy, radia oraz telewizji temat coraz częściej nabiera charakteru publicznej dyskusji. Co gorsza, wszyscy wiedzą, że coś z tym trzeba zrobić, ale nikt nie wie, co i jak. Po co więc w ogóle się o tym mówi? No właśnie...

Gracz



W dniach 25 - 27 października odbyła się jesienna edycja targów komputerowych Gambleriada. Impreza miała miejsce w hali warszawskiego Torwaru, gdzie ofertę swoją prezentowało kilkudziesięciu wystawców, a oglądały ją tysiące zwiedzających. Naturalnie byliśmy tam, wszystko obejrzeliśmy, dotknęliśmy i jak się dało, posmakowaliśmy, dzięki czemu możemy w tym numerze zaprezentować pierwszą część obszernego reportażu o Gambleriadzie (druga za miesiąc).

GAMBLERIADA

JESIEŃ '96 (cz. 1)

SPACERKIEM PO OKOLICY

Wystawców było na Gambleriadzie wielu, zarówno tych wielkich, jak i nieco mniejszych. Pomimo tego, że hala Torwaru do ciasnych pomieszczeń na pewno nie należy - i wystawcy, i zwiedzający zgodnie narzekali na szczupłość niewielkiej przestrzeni. Nie przeszkodziło to nam przespacerować się w poszukiwaniu co bardziej interesujących stoisk, choć tak naprawdę nie było na Gambleriadzie stoisk nieciekawych (wszystkie przygotowane były w sposób profesjonalny i prezentowały najlepsze strony odpowiedzialnych za nie firm).

Najpierw rozejrzeliśmy się, naturalnie, za tzw. „gigantami", przez co na pierwszy ogień poszło stanowisko Microsoftu. Niestety, Microsoft w Polsce, a przynajmniej na Gambleriadzie, nie bardzo chyba potrafił się znaleźć, przez co brakowało jakiegoś motywu przewodniego, ale w końcu był to ich debiut na polskim rynku i można oczekiwać, że następnym razem będzie lepiej - w końcu nie na darmo nazywa się go „gigantem". Oferta Microsoftu sprowadzała się do sprzętu (dżojstiki i myszki) oraz do trzech gier: Close Combat, Deadly Tide i Monster Truck Madness. W formie kolorowych reklamówek promowanych było również sześć innych tytułów: Hellbender, Flight Simulator 6.0, NBA Full Court Press, Microsoft Football i Golf 3.0 oraz Gex.

Nieco udobruchani tymi zapowiedziami, przespacerowaliśmy się tedy do stoiska IPS - nietypowego, albowiem posiadającego dwa piętra. Niestety, tylko parter udostępniony był dla publiczności, która mogła sobie pograć w wiele różnych produkcji, ewentualnie obejrzeć dema. Co było na piętrze? To już słodka tajemnica organizatorów, gdyż nie udało nam się przedrzeć - pomimo identyfikatorów i legitymacji prasowych - przez gęstą sieć ochrony. Także tutaj nie dało się z nikim porozmawiać (nie zauważyliśmy nawet hostess...).

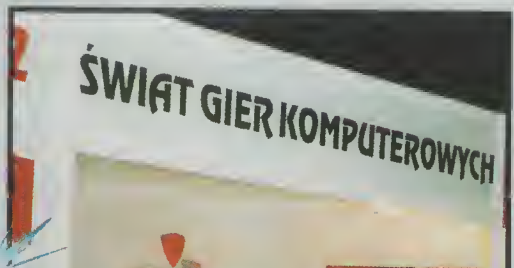
Dolna część stoiska IPS (ta ogólnie dostępna) wypełniona była sprzętem i stanowiła przykład tego, że duża ilość ludzi zgromadzonych na małej powierzchni tworzy tłum nie do przejścia. Pomagając sobie łokciami, zdołaliśmy przecisnąć się jednak do każdego z wystawionych komputerów i pograć w S.T.O.R.M., Command & Conquer, Z, Earthsiege 2 i GP dwójkę. Udało nam się również uzyskać informację, iż IPS szykuje się do spolszczenia Civilization 2! Wersja ta ma być sprzedawana za marne 10-15 zł jako upgrade do angielskiego oryginału, który trzeba będzie z kolei zwrócić sprzedawcy. Kupno polskiej Cywilizacji 2 będzie zatem przypominać wymianę barterową: towar za towar plus maciupka dopłata, ciekawe tylko kiedy to nastąpi i czy w ogóle nastąpi?

Z fortecy IPS najbliżej było nam do wspólnego stanowiska Segi czyli Bobmarku, który jest jej wyłącznym dystrybutorem w Polsce. O, tu już było na co popatrzeć! Ogromne stoisko (przez dwie trzecie szerokości hali) wypełnione było automatami do grania - non stop oblężonymi; nic w tym dziwnego, albowiem były to maszyny absolutnie rewelacyjne, na przykład automat do pogrania w wyścigi motocyklowe (Manx Super Bike TT) miał kształt... sportowego motocykla! Do tego jego zachowanie dokładnie odzwierciedlało to, co działo się na ekranie - motor pochylał się przy wchodzeniu w zakręty, podskakiwał na wybojach i tak dalej. Na ogromnym ekranie (circa 60 cali) można było sobie popatrzeć na konsolowy przebój - Sega Rally, obok stała zaś najprawdziwsza Toyota Celica, jaką jeździ Krzysztof Hołowczyc, aktualny rajdowy mistrz Polski. Można było ją obejrzeć z bliska, postukać w karoserię, ewentualnie zajrzeć przez szybkę do środka. A to jeszcze nie wszystko - sporą popularnością cieszył się punkt sprzedaży Segi, gdzie po promocyjnej cenie (999 PLN) nabyć można było Sege Saturn, a także gry, wśród których absolutnym przebojem cieszyła się, jakżeby inaczej, Sega Rally. Nic dziwnego, że stoisko to uznane zostało przez zwiedzających za „numero uno" Gambleriady.

Pozostając „w temacie" konsol, wypada wspomnieć również o stanowisku firmy Lanser, które choć mniejsze, również cieszyło się sporym zainteresowaniem. „Winę" za to ponosi Nintendo 64, na którym nieustannie leciał znany wszystkim konsolowcom Super Mario Bros. Już chcieliśmy kupić i program, i konsolę (a przy okazji i kilka dżojów), gdy szef stoiska poinformował nas miło, że pojawi się ona w Europie najwcześniej w marcu przyszłego roku. A tak się nagrzaliśmy... Dowiedzieliśmy się jednocześnie, iż sprzedażą Nintendo 64 w Polsce dodatkowo zajmować się będzie firma Lucas Toys, także obecna na targach. Zawsze to jakaś konkurencja, a więc i ceny niższe.

Wciąż mocno rozgrzani rajdowymi emocjami Segi i potęgą Nintendo 64, przeszliśmy się następnie do pobliskiego stanowiska CD Projektu. Rozmiarami niewiele ustępowało ono Bobmarkowi, choć jego profil był zgoła inny, czysto handlowy, bowiem prowadzono tutaj promocyjną sprzedaż gier - ogromnym wzięciem cieszyły się zestawy „dwutytułowe": NBA Jam plus Wrestlemania oraz Wipeout z Destruction Derby, każdy w cenie 99 PLN. Zainteresowanie budziły również Settlers 2 oraz Albion, który na Gambleriadzie miał swoją polską premierę. Jak tradycja nakazuje, nie zabrakło „strefy niskich cen", gdzie można było nabyć programy już od 19 złotych, choć średnie ceny plasowały się w okolicach 70 PLN (co w porównaniu z cenami sklepowymi jest i tak niezwykle kuszącą propozycją). Oprócz tego CD Projekt oferował Sony PlayStation i gry na tę konsolę, choć ta akurat część stoiska cieszyła się jakby mniejszym zainteresowaniem zwiedzających.

Odwróciwszy się plecami do CD Projektu stanęliśmy twarzą w twarz z kolejnym asem polskiej sceny komputerowej, choć raczej kojarzącym się ze sprzętem, niż z grami - firmą Optimus S.A., a dokładniej rzecz ujmując z jej dwiema filiami - Optimus Nexus i Optimus Bis. Najdoskonalszym elementem Nexusa była... hostessa, pięknonoga wicemiss Gambleriady (naszym skromnym zdaniem najpiękniejsza dziewczyna w hali Torwaru - pozdrowienia!). A bardziej serio, obie filie Optimusa prezentowały po kilka programów, między innymi edukacyjne: Moje



Naczelny (z lewej) i różowe strony (z prawej).



MATT - od lat nie do zdarcia.

pierwsze ABC i Encyklopedię kosmosu, a także gry: Megarace 2, Azrael's Tear, Silent Hunter, Return Fire i Swiv. Ponadto wystawione zostało kilkanaście komputerów, na których zwiedzający pograć sobie mogli w niektóre z wymienionych tytułów, jak również w 3 Skulls i... w pasjansa pod Windows.

Kawałek dalej przestronne stanowisko rozłożyła firma Mirage, gdzie można było zarówno nabyć dystrybuowane przez nią gry, jak i wypróbować je w „bezpośrednim zwarciu". Absolutnym hitem były tu Smurfy (ŚGK POLECA!). Sześć z siedmiu pecetów demonstrowało tę właśnie grę. Na siódmym chętni obejrzeć mogli Touche, wydane niedawno w wersji polskojęzycznej. Ponadto oddzielna część stoiska poświęcona była firmie Eidos, z którą Mirage ściśle współpracuje. Tutaj można było zapoznać się z najnowszymi osiągnięciami Eidosu - Blam! Machinehead, Master of Dimensions, Orion Burger oraz rewelacyjnym (M.J.A. poleca) Tomb Raider. Ten ostatni tytuł reklamowany był przez dwie urocze dziewczątka wędrujące po hali w paramilitarnych strojach - wypisz, wymaluj dwie Lary Croft (Lara to główna bohaterka Tomb Raidera). Szkoda jedynie, że były one „groźnie nieprzystępne", albowiem przez cały czas kusiło nas, aby choć jedną - a najlepiej obie - Lary Croft zaprosić na kawę i zapytać je, gdzie posiały swoje słynne pistolety.

Po drugiej stronie „ulicy" znajdowało się stoisko Digital Multimedia Group, składające się z dwóch części. Pierwsza z nich (albo druga, zależy z której strony patrzyć) była klasycznym punktem sprzedaży. Naturalnie, obowiązywały tu promocyjne ceny. Oprócz kupowania, można było tutaj pograć sobie na kilku komputerach w niektóre tytuły rozprowadzane przez DMG, jak jednak w długiej i sympatycznej rozmowie poinformował nas dyrektor firmy, Digital Multimedia Group w chwili obecnej nastawia się głównie na promocję Sony PlayStation (zwanej w skrócie PSX) oraz gier na nią. Potwierdzeniem tych słów była druga część stoiska, gdzie stało kilka PSX-ów, na których chętni, a tych nie brakowało, mogli sobie pograć w Tunnel B1, Strikera, Tekken 2, Battle Arena Toshinden i Ridge Racera. Cały ten kram obsługiwany był przez dwie arcysympatyczne dziewczyny, które na grach i na konsolach, jak same przyznały, nie znały się ani trochę, natomiast na mężczyznach na pewno, dzięki czemu przedstawiciele ŚGK (my! my!) cieszyli się ich wielkimi względami.

Jako że stoiska firm na Gambleriadzie rozmieszczone były „dwupoziomowo" - na płycie głównej oraz na tak zwanej „koronie" nad trybunami - wybraliśmy się na ów drugi poziom. Po drodze zahaczyliśmy o stanowisko L.K. Avalon, gdzie wspaniale sprzedawał się najdoskonalszy jak na razie produkt tej firmy: A.D. 2044 (przez gambleriadowe jury uznany, obok Civilization 2, za grę roku 1996 - gratulacje!). Wędrując po górnych poziomach, zatrzymaliśmy się przy stoisku hurtowni User, gdzie ogromnym powodzeniem cieszyły się Syndicate Wars - do trzeciego dnia targów wyprzedano wszystkie egzemplarze! Ponadto doskonale sprzedawały się kompakty z najrozmaitszymi shareware'ami (w cenie 20 PLN) oraz Command & Conquer (choć program ów do nowości z pewnością nie należy). Niedaleko oczy nasze przyciągnęło stoisko firmy Matt - doskonale znanego w Polsce producenta dżojów. Przypomniały nam się czasy Atari, gdy „pancerne" dżojstiki Matta były na wyposażeniu prawie każdego gracza. Widać wszelako, że Matt idzie z duchem czasu - na targach firma ta prezentowała głównie joypady Boomerang (opis w KONSOLI) zarówno dla konsol, jak i dla pecetów. Z dżojstików obecny był Skorpion, a także - co ciekawe - niemal muzealny już, wspomniany „pancerny" model - okrągła podstawka z dwuprzyciskową prostą pałeczką. Ech, łza się w oku kręci...

Prawie że naprzeciwko swe dobra rozłożył Marksoft. Stoisko było ładne, obsługa również niczego sobie, półki uginały się zaś pod ciężarem wystawionych gier. Największą popularnością cieszył się wśród nich Super Game Pack, w którym na 10 cedekach znalazło się 14 gier. Duże zainteresowanie wzbudzał też Elk Moon Murder oraz demonstracyjna, samojezdna wersja Flying Corps. A propos, sam nie wiem, czy bardziej chciałbym mieć grę, czy też wielki telewizor, na którym w kółko powtarzano to demo.

Niewątpliwą ciekawostką była obecność na targach wydawnictwa MAG, usytuowanego mniej więcej w pół drogi pomiędzy wejściem a stanowiskiem Matta. Niewtajemniczonym spieszymy donieść, iż wydawnictwo owo bezpośrednio nie ma nic wspólnego z grami komputerowymi, natomiast jest potentatem na polskim rynku „w temacie" gier role-playing i gier karcianych (nie chodzi tu oczywiście o brydża czy makao, lecz o gry o tematyce fantastycznej). Wśród tytułów firmowanych przez MAG-a wymienić należy systemy RPG - Warhammer 40.000, Zew Cthulhu czy Cyberpunk 2020, a także takie karciane przeboje, jak na przykład Doom-Trooper czy Star Wars. Jacek Rodek, szef MAG-a, wyjaśnił nam, iż obecność tego wydawnictwa na targach komputerowych spowodowana jest tym, że miłośnicy rolplejów i miłośnicy gier komputerowych to środowiska zbliżone wiekowo oraz ideologicznie, dzięki czemu jego stanowisko cieszy się równie dużym zainteresowaniem, jak te komputerowe. Sami również lubimy gry role-playing, dlatego zgodnie poparliśmy ideę jedności środowisk.



Takim właśnie wózkiem jeździmy - przynajmniej w Sega Rally.

Umęczeni gambleriadowym maratonem, powróciliśmy na nasze stoisko. Niestety, nie dane nam było zaznać rozkoszy wypoczynku - siłą musieliśmy przedzierać się przez tłum wielbicieli w kierunku spokojnego schronienia, po czym na miejscu czekała nas praca. Dziesiątki chętnych kupowały archiwalne numery, setki zaś zainteresowane były naszym nowym „dzieckiem" - kompaktem CD-ŚGK. Tak tedy miast radosnych chwil wytchnienia, przyszło nam rozmawiać z wiernymi Czytelnikami (co czyniliśmy z przyjemnością), odbierać ankiety (co czyniliśmy nieprzerwanie) i mediować pomiędzy wielbicielami pinballi na PC a strzelanek na konsole (albowiem w owe rzeczy mógł pobawić się każdy, kto pojawił się przy naszym stanowisku). Rozdawaliśmy autografy, odpowiadaliśmy na pytania, udzielaliśmy się najaktywniej, jak to tylko możliwe - słowem robiliśmy to, czego Czytelnicy się po nas spodziewali i - nie ma co ukrywać - sprawiało nam to przyjemność. Podobnie jak Śledziowi, naszemu genialnemu komiksiarzowi, który wręcz opędzić się nie mógł od wielbicieli (i wielbicielek, prawdę mówiąc).

To tyle, jeśli chodzi o „spacerek po okolicy". A za miesiąc:

- ploteczki z czarnej teczki - czyli czego dowiedzieliśmy się od naszych wszędobylskich wiewiórek
- o wyższości Duke'a nad Quakiem - czyli o oficjalnych pojedynkach międzyredakcyjnych
- czy Eurofighter będzie na konsole - czyli o wyższości świąt Wielkiej Nocy nad świętami Bożego Narodzenia
- i inne ciekawe rzeczy...

Po targach ganiali dla Was:

Michał J. Adamczak
i Piotr Orcholski

Uwaga! Poniżej podajemy listę osób, które wypełniwszy naszą targową ankietę, wygrały roczną prenumeratę Świata Gier Komputerowych w losowaniu przeprowadzonym pod nadzorem komisji redakcyjnej przez naszą etatową sierotkę Małgosię:

Krzysztof Adamczyk, Teresin
Tomasz Białas, Konin
Michał Czechowski, Warszawa
Michał Domański, Warszawa
Włodzimierz Gębicki, Warszawa



Widoczek z górki.



Strefa niskich cen CD PROJEKT.



A.D. 2044
GRA ROKU 1996
GRA ROKU 1996
Nagroda przyznana przez kapitułę GAMBLERIADY dla najlepszej polskiej gry wydanej w 1996 roku.
milionów kolorów!
Kilkadziesiąt minut muzyki!
tysięcy klatek animacji!
Setki dialogów!
gabajty efektów dźwiękowych!
2xCD!
Wymagania sprzętowe:
Uwaga:
Gra dostępna w sklepach oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena: 122 zł.
email: office@avalon.rzeszow.pl
LK AVALON
AVALON Classic 1
69 zł
PC CD-ROM
10 gier!
SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS
AVALON Classic 2
69 zł
PC CD-ROM
10 gier!
TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT. TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS
Dwa zestawy po 10 gier! Niewiarygodna cena 6,90 za grę! Takiej okazji nie można przegapić!
Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł
dostępne tylko na CD
LK AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

63-405 SIEROSZEWICE
PARCZEW 105

TECHLAND

TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112
TEL. 090 344857



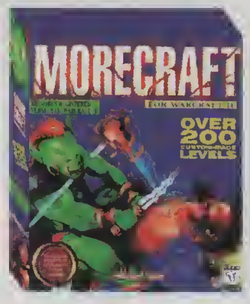


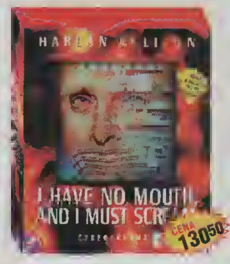
PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

Gra, która stała się legendą. Teraz ukazuje nowe oblicze, w pełni wykorzystując możliwości Windows95.

MORECRAFT

Ponad 200 nowych poziomów do WARCRAFT 2. Staw czoła nowemu wyzwaniu!



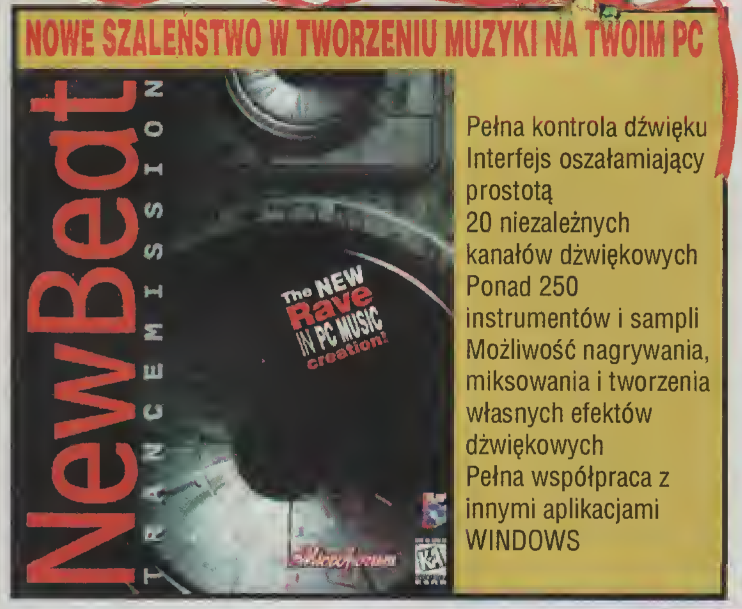


I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

Oparta na powieści Harlana Ellisona pod tym samym tytułem gra przygodowa firmy CYBERDREAMS. Prowokacyjnie psychologiczna - to właściwe określenie.

NAJLEPSZA OFERTA POD CHOINKĘ

NOWE SZALEŃSTWO W TWORZENIU MUZYKI NA TWOIM PC



Pełna kontrola dźwięku
Interfejs oszałamiający prostotą
20 niezależnych kanałów dźwiękowych
Ponad 250 instrumentów i sampli
Możliwość nagrywania, miksowania i tworzenia własnych efektów dźwiękowych
Pełna współpraca z innymi aplikacjami WINDOWS

MULTIPACK

THE LAWNMOVER MAN - napewno oglądałeś "Kosiarza umysłów" - oto pierwowzór tego wspaniałego filmu.
REBEL ASSAULT - "Gwiezdne wojny" są znane wszystkim. Teraz na ekranie twojego monitora.
STAR CRUSADER - symulator kosmiczny o wspaniałej grafice wektorowej.
THE TERMINATOR 2029 - gra w konwencji DOOM'a i filmu "Terminator" jednocześnie. Oba hity gwarantują pełną satysfakcję.



BATTLE BEAST

"Animacje mogą konkurować z telewizyjnymi" - Fusion Magazine.
Ponad 100 ruchów, dodatkowa broń, ukryte pomieszczenia.
Możliwość gry w sieci.





AWARD WINNERS...

Sensible Soccer 92/93 - jedna z najbardziej znanych gier piłkarskich.
Jimmy White's Whirlwind Snooker - wszelkie opcje niezbędne do bezproblemowej gry w snookera. Gra firmowana nazwiskiem jednego z najlepszych graczy światowej ligii.
Elite - wspaniała symulacja walki w przestrzeni kosmicznej.
Zool - najklasyczniejsza gra platformowa - przebój konsol.

SHAKII THE WOLF

Wspaniała gra dla 6 letnich dzieci o wręcz sensacyjnej, skrolowanej grafice. Animacja w japońskim stylu, efekty dźwiękowe na najwyższym poziomie. To jest gra dla Twojego dziecka!

IRONBLOOD

Gra zręcznościowa dla doceniających rozkosz strzelaniny. Skrolowana grafika, zróżnicowane postacie wrogów, olbrzymia ilość dostępnej broni. Gra dołącza do najlepszych w tym rodzaju.

VIRTUAL CORPORATION

- Pierwsza w pełni sterowana głosem gra interaktywna.
- Symulacja akcji w czasie rzeczywistym.
- Wspaniała grafika i animacja 3D.
- Co najważniejsze - genialny scenariusz.

HERETIC

Jeśli do DOOM'a dodasz możliwości latania, oglądania się w górę i dół oraz powalający klimat fantasy - osiągniesz HERETIC. Możliwość gry przez sieć lub modem.

TECHLAND

KANTYNA

Po przyjęciu kapitulacji Francji, Niemcy rozpoczęli przygotowania do inwazji na Wyspy Brytyjskie. Kluczem do zajęcia Anglii miało być zdobycie panowania w powietrzu. Kulminacyjnym momentem tej walki była powietrzna Bitwa o Anglię. Na lądzie niemieckie oddziały pancerne przygotowywały się do inwazji na Wyspy. Czołgi PzKpfw III i IV przystosowywano do poruszania się pod wodą. Jednak Luftwaffe nie potrafiła zdobyć przewagi w powietrzu i lądowanie w Anglii (operacja „Lew Morski") zostało odwołane. Czołgi przystosowane do jazdy pod wodą użyto dopiero podczas ataku na Związek Radziecki.

Po fiasku „Lwa Morskiego" dowództwo niemieckie skoncentrowało swoje działania na południu Europy. W tej części kontynentu dotychczas wiodącą rolę miały faszystowskie Włochy Benito Mussoliniego. Po zajęciu Albanii i krótkotrwałym udziale w ataku na Francję (od 10 czerwca 1940), Włosi skoncentrowali się na wojnie z Grecją i działaniach w Afryce. W tym samym czasie dyplomacja niemiecka starała się o przystąpienie do Osi kolejnych państw: Bułgarii, Jugosławii, Rumunii i Węgier. Starania te na przełomie 1940 i 1941 roku zostały uwieńczone sukcesem, jednak w kilka tygodni po podpisaniu traktatu w Jugosławii nastąpił przewrót wojskowy i nowe władze wycofały się z wcześniejszych ustaleń. W związku z tym Hitler postanowił zająć Jugosławię siłą.

Od października 1940 wojska włoskie prowadziły wojnę z Grecją. Po początkowych sukcesach zimą 40/41 Grecy przeszli do kontrofensywy, odrzucając Włochów w głąb Albanii. Jugosławia, zdając sobie sprawę z zagrożenia ze strony Włoch i Niemiec, porozumiała się z Grecją co do wspólnej obrony w przypadku napaści ze strony Niemiec.

Dowództwo niemieckie postanowiło upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu i podczas jednej operacji zająć Jugosławię i Grecję. Przy okazji chciało zniszczyć ostatni przyczółek Anglików na kontynencie europejskim, jaki stanowiła Grecja. Na jej terytorium stacjonował bowiem Brytyjski Korpus Ekspedycyjny składający się z jednostek przerzuconych z Afryki. Przy współpracy Bułgarii, Rumunii i Węgier, w zamian za przekazanie im niektórych zdobytych terytoriów, wojska niemieckie na początku kwietnia 1941 roku z terenu tych państw zaatakowały Jugosławię i Grecję. Niemcy dysponowali ogółem około 2200 pojazdami pancernymi. W jednostkach nadal w niewielkim stopniu wykorzystywano czołgi Pzkpfw I i II jako pojazdy rozpoznawcze, dowodzenia i, po modyfikacjach, zaopatrzenia. Trzon sił pancernych stanowiły zmodernizowane czołgi PzKpfw III uzbrojone w nową armatę kalibru 50 mm. Przezbrojenie nastąpiło na osobistą interwencję Hitlera niezadowolonego z dotychczasowych armat 37 mm. Czołgi PzKpfw IV pozostały wozami wsparcia i nie wprowadzono w nich większych modyfikacji. Na wyposażeniu jednostek znalazło się wiele dział pancernych StuG III. Powstało ono na podwoziu czołgu PzKpfw III i było uzbrojone w działo 75 mm. Pierwotnie przeznaczone było do niszczenia ogniem na wprost umocnień przeciwnika, bardzo szybko stało się jednak niszczycielem czołgów.

Siły jugosłowiańsko-grecko-brytyjskie miały na wyposażeniu około 300 czołgów. Połowę z nich stanowiły pojazdy Brytyjskiego Korpusu Ekspedycyjnego. Były to czołgi Cruiser i Matilda II. Jak już wspomniałem przy okazji operacji we Francji, pojazdy te były porównywalne z niemieckimi Pzkpfw III. pozostałe pojazdy pancerne (Grecja - ok. 50, Jugosławia - ok. 100) stanowiły głównie konstrukcje francuskie - R 35, H 38 i FT 17 - o nie najlepszych właściwościach bojowych.

Trzecia siła konfliktu, Włochy, posiadały na froncie greckim w tym czasie około 100 tankietek L3 (poprzednie oznaczenie - CV 3/38). Były to pojazdy klasy polskich tankietek TKS. Wywodziły się z tej samej rodziny angielskich pojazdów Carden-Loyd. Włoskie rozwinięcie posiadało pancerz do 13.5 mm i było uzbrojone w dwa karabiny maszynowe Breda 8 mm. Istniała również wersja z miotaczem płomieni. W tym okresie wojny był to sprzęt o bardo niskiej przydatności bojowej.

Jak widać, wojska agresorów posiadały miażdżącą przewagę w broni pancernej, wyłącznie dzięki Niemcom. Zaskakujące uderzenie na Jugosławię zastało to państwo w trakcie mobilizacji. Mimo tego wspólnie z Grekami przeprowadzono atak na wojska włoskie w Albanii. Już po kilku dniach w związku z szybkimi postępami niemieckiej ofensywy zorganizowane działania załamały się. Dodatkowo chaos powiększali nacjonaliści chorwaccy masowo dezerterujący i przechodzący na stronę agresora. W tej sytuacji armia grecka zmuszona była przejść do obrony. Jednocześnie Anglicy w obliczu przewagi niemieckiej rozpoczęli wycofywanie do portów greckich i ewakuację na Kretę i do Afryki. Pozbawiona wsparcia Grecja nie była w stanie samodzielnie powstrzymać agresji i po niespełna miesiącu walk skapitulowała. Niemcy po zajęciu Bałkanów przystąpili do przygotowywania agresji na Związek Radziecki i desantu na Kretę. Desant ten został przeprowadzany tuż przed atakiem na ZSRR przy pomocy jednostek powietrznodesantowych bez szerszego udziału wojsk pancernych. Jedynym teatrem działań, na którym trwały walki, była Afryka.

Przebieg działań w Afryce przybliżyłem przy okazji omówienia taktyki stosowanej przez generała Rommela (ŚGK 3-4/96). Tutaj omówię sprzęt stosowany przez walczące strony - Niemcy, Włochy, Anglię i USA.

Najdłużej w Afryce walczyli Włosi. Ich armia nie była tak mocno nasycona bronią pancerną, jak jej sojusznik - Niemcy. Podstawowym wyposażeniem oddziałów pancernych na początku wojny były czołgi lekkie M 11/39. Powstały one, podobnie jak polskie 7 TP, na podstawie konstrukcji angielskiego czołgu Vickers 6-ton. Nietypowo rozmieszczono uzbrojenie. W obrotowej wieży znajdowały się dwa karabiny maszynowe kaliber 8 mm, a w kadłubie umieszczono działko 37 mm. Później wprowadzono na uzbrojenie zmodernizowane konstrukcje M 13/40 i M14/41. Przede wszystkim zamieniono w nich miejscami uzbrojenie. W wieżyczce znalazło się 47 mm działko, a w kadłubie km 8 mm. Ponadto pogrubiono pancerz i wymieniono silnik na większej mocy. Zmodernizowane czołgi włoskie, mimo licznych wad i usterek, były równorzędnym przeciwnikiem dla angielskich czołgów A9, A10 i A13. Wprowadzenie do uzbrojenia przez aliantów czołgów M3 Stuart i M3 Lee/Grant zdeklasowało M 13/40 i M14/41. Jako broń przeciwpancerną Włosi stosowali działa samobieżne: L 40 47/32, M 40 75/18, M 41 75/18 i M 42 75/18. Pierwsze z nich było uzbrojone w działko 47 mm, a pozostałe w armaty 75 mm. Pojazdy te stanowiły bardzo duże zagrożenie dla wszystkich stosowanych w Afryce pojazdów Alianckich.

W związku z katastrofalną sytuacją Włoch po kontrofensywie brytyjskiej Hitler postanowił wzmocnić sojusznika, wysyłając do Afryki oddziały pancerne. Na ich wyposażeniu znajdował się sprzęt aktualnie użytkowany przez Niemców: PzKpfw II, PzKpfw III i PzKpfw IV. W miarę rozwoju sytuacji i powstawania nowych konstrukcji następowały dostawy sprzętu i jego wymiana. Pod koniec wojny w Afryce podstawowym czołgiem Afrika Korps stał się PzKpfw IV F2 uzbrojony w długolufową armatę kalibru 75 mm. Był on groźnym przeciwnikiem masowo stosowanych czołgów M4 Sherman. W Afryce używano również czołgów PzKpfw VI H1 Tiger uzbrojonych w zabójcze działa 88 mm, modyfikację armaty przeciwlotniczej z powodzeniem stosowanej jako broń przeciwpancerna.

W początkowym okresie walk w Afryce angielskie oddziały panceme posiadały na wyposażeniu mozaikę sprzętu od przestarzałych Mk IV po nowoczesne A 13 (Cruiser) i Matildy II. Nowoczesne konstrukcje w zupełności wystarczały do walki z czołgami włoskimi. Po pojawieniu się Afrika Korps dotychczasowy sprzęt stracił na wartości. Niedługo potem zaczęto wprowadzać do produkcji nową konstrukcję: czołg piechoty Valentine. Początkowo był on uzbrojony w działko 57 mm. Kolejne wersje miały już armaty o kalibrze 75 mm. Czołg ten stanowił przez pewien czas podstawowe wyposażenie jednostek brytyjskich. Wyparły go masowo dostarczane czołgi Lee/Grant i Sherman. Właśnie te konstrukcje zakończyły wojnę w Afryce. Stosowane były przez Brytyjczyków i Amerykanów. Pokonały one Niemców nie nowoczesną konstrukcją, ale ilością zastosowanych w boju wozów. Nierzadko na jeden zniszczony czołg niemiecki przypadało kilkanaście zniszczonych Shermanów, jednak Alianci błyskawicznie uzupełniali straty, natomiast Niemcy byli praktycznie odcięci od regularnych dostaw. Od tego momentu na froncie zachodnim zaczęła rysować się przewaga ilościowa Aliantów nad właściwościami bojowymi niemieckich pojazdów pancernych.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

Bibliografia:

1. Niemiecka Broń Pancerna 1939-1945, D. Jędrzejewski, Z. Lalak, Wydawnictwo Lampart
2. Czołgi Brytyjskie 1939-1945, J. Ledwoch, J. Solarz, Wydawnictwo Militaria
3. Czołgi Włoskie 1939 - 1945, J. Ledwoch, J. Solarz, Wydawnictwo Militaria
4. Czołgi Amerykańskie 1939 - 1945, J. Ledwoch, J. Solarz, Wydawnictwo Militaria



TAWERNA

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Ci wszyscy, którzy wzięli udział w konkursie ogłoszonym miesiąc temu w TAWERNIE, dziś wreszcie mogą poznać wyniki. Na początek podaję listę prawidłowych tytułów. Są to:

Shadowlands, Betrayal at Krondor, Eye of the Beholder, Lands of Lore, Dungeon Keeper, Legion, Dungeon Master 2, Crystal Dragon, Ravenloft 2, Darksun, Might & Magic, Crystals of Arborea, Legends of Valour, Ambermoon, Perihelion.

Ponadto zamieściłem jeszcze jeden tytuł, absolutny hak nad hakami, to znaczy **Banshee.** Wprawdzie nie jest to gra RPG, ale też zadaniem było odgadnąć **WSZYSTKIE PRAWDZIWE TYTUŁY**, a nie tylko rolpleje.

Z zadowoleniem muszę stwierdzić, że przytłaczająca większość uczestników konkursu udzieliła poprawnej odpowiedzi. Poza wspomnianym już hakiem, duże problemy sprawiła Ultima 9. Prawda wygląda tak, że gra ta jest dopiero na etapie produkcji i nie można uznać jej za już istniejącą.

A teraz lista zwycięzców, wylosowanych spośród puli prawidłowych odpowiedzi:

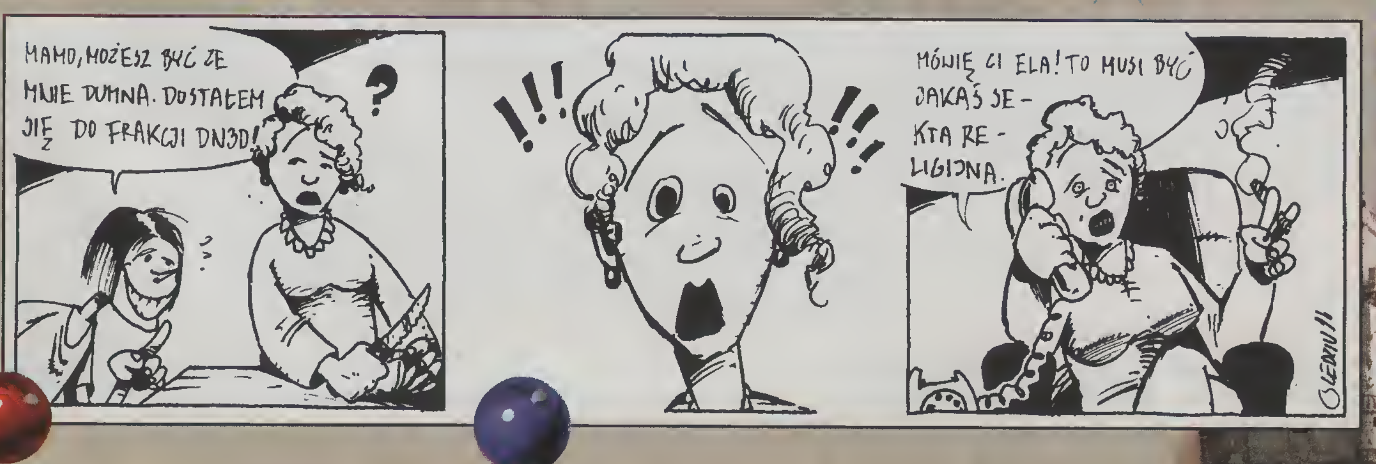
Łukasz Maciejewski (Łódź)

Joanna Turban (Przemyśl)

Sebastian Wajs (Nysa)

Nagrodami są - uwaga! - prenumeraty ŚGK na cały rok 1997. Gratuluję laureatom, pozostałych zaś uczestników namawiam do udziału w następnych konkursach.

dyrektor Izby Tortur
imć KAT



HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1. Lemmings 3D (1)
2. Tetris (2)
3. Shivers (5)
4. 11th Hours (7)
5. Monopoly (3)
6. Push Over (4)
7. Incredible Machine 2 (6)
8. Asterix: Caesar's Challange (10)
9. Co do gorsza (8)
10. Incredible Machine 3 (N)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1. Quake (3)
2. Duke Nukem 3D (1)
3. The Need for Speed (4)
4. Fire Fight (9)
5. Mortal Kombat 3 (2)
6. Time Commando (10)
7. Destruction Derby (6)
8. Slam Tilt (8)
9. EURO 96 (P)
10. Battle Arena Toshinden (N)

PRZYGODOWE

1. AD 2044 (5)
2. Bad Mojo (2)
3. Teenagent (1)
4. Ripper (8)
5. Kajko i Kokosz (4)
6. Skaut Kwatermaster (3)
7. Phantasmagoria (6)
8. Zork Nemesis (10)
9. Synnergist (N)
10. Gabriel Knight 2 (7)

ROLE - PLAYING

1. Dungeon Master 2 (1)
2. Stonekeep (2)
3. Legion (3)
4. Albion (10)
5. Space Hulk (5)
6. Dungeon Keeper (9)
7. Ishar 3 (4)
8. Black Crypt (8)
9. Anvil of Dawn (P)
10. Blade of Destiny (7)

SYMULACYJNE

1. EF 2000 (1)
2. Formula 1 GP 2 (7)
3. Wing Commander 4 (2)
4. Top Gun (3)
5. TFX (4)
6. AH-64 Longbow (8)
7. F22 Lightning 2 (N)
8. Silent Hunter (6)
9. Hind (9)
10. ATF (5)

STRATEGICZNE

1. The Settlers 2 (1)
2. Warcraft 2 (3)
3. Civilization 2 (4)
4. Worms (2)
5. Command & Conquer (7)
6. Z (N)
7. Polanie (9)
8. Space Hulk 2 (5)
9. Syndicate Wars (N)
10. The Settlers (6)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
MARCIN BIERUTA (ZGORZELEC)
MATEUSZ BILIŃSKI (BIELSKO-BIAŁA)
BEATA LISIAK (OSTRÓW WLKP.)
MARIA KŁOCZKOWSKA (ŁÓDŹ)
SEBASTIAN KOGUT (SZCZECIN)
NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę

RADY I PORADY
CZYLI JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ

CAESAR 2

Tę grę da się uruchomić na 386 z 4 MB pamięci. Oto sposób:

Naciśnij klawisz [F5] przy uruchamianiu systemu (napis: „Starting MS-DOS..."), wejdź do NC (albo czego innego - będzie wtedy łatwiej), załaduj sterownik myszy (np: MOUSE.COM), wpisz SET DOS4GVM=1 i załaduj grę. Gra będzie działać wolno (zakłada ona plik wymiany [pamięć wirtualna] i będzie rzeźbić w twardzielu), ale da się grać. Można nawet włączyć dźwięk, ale muzyka będzie przerywana, a dźwięki też nie będą przez cały czas stukały.

COMMAND & CONQUER

1. Gdy ogrodzisz swoją bazę murem, wróg nie przyjdzie do Ciebie, tylko się będzie przy nim gromadził.

2. Zamiast izolować się od wroga, możesz postawić mur wokół bazy, jednak zostaw wąskie wejście w postaci tunelu. Będzie to jedyna droga, którą komputerowy przeciwnik będzie podchodził. Na końcu tunelu postaw czołg, a po jego bokach wieżyczki strzelnicze. Takie ustawienie powinno rozwiązać problem zbliżającego się wroga.

3. Gdy Twoją bazę od bazy przeciwnika oddziela tylko most, postaw przy nim wojsko, by powstrzymywało ataki wroga.

4. Jeśli posiadasz szybkie samochody, takie jak HUM-VEE, to za ich pomocą wywabiaj wroga z jego bazy, a następnie kieruj w miejsce zgrupowania Twojej armii.

5. Jeśli Twój samochód goni oddział piechoty, wyprowadź go w pola TIBERIUM, na który wykończy się sam.

6. Przed atakiem na bazę wroga postaraj się odnaleźć wszystkie drogi do niej prowadzące.

7. Gdy odnajdziesz bazę wroga i wszystkie drogi do niej prowadzące, to podprowadź artylerię i ostrzeliwuj wroga zza gór. Tak ustawiona artyleria jest doskonałą bronią przeciwko piechocie.

8. Komputer najczęściej atakuje jedną stroną, dlatego postaw tam kilka oddziałów, które zrobią z wrogiem porządek.

9. Budując mury, możesz je podprowadzić do bazy wroga i zamurować go. Komputer jest na tyle nierozsądny, że będzie stał w miejscu. Wystarczy podprowadzić artylerię i wykończyć go.

10. Budując armię, nie zapomnij o oddziale inżynierów, których do bazy wroga zawiezie opancerzony transportowiec przez Ciebie kierowany. Podczas gdy Twoje oddziały będą wiązały w walce wrogie wojsko, Twoi inżynierowie niech w tym czasie przejmą wrogie fabryki, główny budynek konstrukcyjny i rafinerię. Rafinerię przejmij tylko w momencie, gdy znajduje się w niej harvester - podwójna zdobycz.

11. Chcąc odciąć wroga od funduszy, poszukaj jego harvestera, a następnie wykończ budrysa. W miejscu, w którym pracował, pozostaw oddział, który będzie niszczył przybywające harvestery.

12. Atakując bazę wroga, podziel swoją armię na dwie, a następnie zaatakuj z dwóch stron, dzięki czemu będziesz mógł go okrążyć.

13. Nigdy nie pozwól, żeby pojedyncze jednostki walczyły pomiędzy sobą. Zawsze atakuj grupą na poszczególne jednostki wroga.

14. Kiedy Twój pojazd jest u kresu sił, skieruj go na tyły, skąd bezpiecznie może ostrzeliwać wroga, lub do bazy do naprawy.

15. Na początku nie przeinwestuj zbytnio w rozbudowę bazy, tylko postaw elektrownię, rafinerię, koszary i radar. Następnie zadbaj o wojsko do obrony, gdyż wróg od razu będzie Cię nawiedzał.

16. Na niektórych poziomach ukryte są pod drzewami paczki z pieniędzmi, które należałoby zebrać.

TIE FIGHTER

PORADY DOTYCZĄCE WALKI STATKAMI BEZ OSŁON:

1. Gdy lecisz TIE Fighterem pamiętaj o tym, że wytrzyma on tylko jeden mocny strzał.

2. Lecąc prosto na statek przeciwnika, osłaniaj się pojedynczym ogniem z działa laserowego, a gdy wróg zacznie strzelać, zrób szybki odskok na bok.

3. Gdy wrogi myśliwiec leci prosto na Ciebie, strzel w niego torpedą, gdy tylko zaczniesz go namierzać (żółty celownik), a następnie osłaniaj się ogniem ciągłym z lasera lub zejdź z jego trajektorii lotu.

4. Nie zapominaj o swoich skrzydłowych, gdyż mogą oni uratować Ci życie, a odpowiednio dowodzeni - stać się zabójczą bronią.

5. Posiłki wzywaj tylko w krytycznych sytuacjach.

6. Gdy atakujesz duży cel torpedami, zbliżaj się do niego z małą prędkością, a gdy już wystrzeliłeś torpedy - w tył zwrot, przepustnica na maksa i w nogi.

7. Siedząc komuś na ogonie, obserwuj trzy lampki nad celownikem. Gdy zapali się pierwsza (czerwona), uważaj na plecy, gdyż ktoś Cię ostrzeliwuje. Najlepiej zejdź z jego trajektorii lotu. Gdy zapali się druga (zielona), to oznacza, że jakiś większy obiekt strzela do Ciebie, więc w takiej sytuacji wykończ obiekt, który aktualnie ostrzeliwujesz i uciekaj jak najdalej od wrogiego obiektu. Gdy ostatnia lampka zacznie mrugać, to znaczy, że ktoś Cię namierza rakietą. W takiej sytuacji zaprzestań ostrzału przed Tobą i skoncentruj się na zgubieniu przeciwnika namierzającego Cię. W tej sytuacji na komputerze pokładowym wybierz wrogi myśliwiec (klawisz [E]), sprawdź jakiej broni używa (klawisz [Z]) i działem laserowym odbierz mu ochotę do dalszej walki.

8. Siedząc komuś na ogonie, pamiętaj także, aby zachować odpowiednią odległość od atakowanego celu, gdyż ten po wybuchu rozpada się na kawałki, które potrafią rozbić Twój myśliwiec w drobny mak.

9. Gdy Twoje zadanie w misji polega na rozminowaniu pola minowego, nie zapomnij, że Twój statek jest bardzo czuły i nie wytrzyma zbyt wielu wybuchów. Dlatego też nigdy nie leć prosto na minę, tylko wykonuj rozmaite ruchy. Na oddanie strzału masz mało czasu, więc namierz minę i gdy celownik laseru się zaświeci, zestrzel ją strzałem poczwórnym.

10. Gdy jakiś budrys siedzi Ci na ogonie i stara się odstrzelić, a nie możesz go zgubić, wezwij skrzydłowych, żeby go zdjęli. Jeśli jednak i to nie poskutkuje, leć do pobliskiego statku (niszczyciela, fregaty czy też platformy) i lataj wokół niego. Po chwili statek matka powinien rozwiązać problem, zestrzeliwując wrogi statek. Jeśli w pobliżu nie ma takiego statku, a Twoi skrzydłowi walczą gdzieś daleko, musisz walczyć sam. Na komputerze pokładowym wybierz najbliższy atakujący Cię myśliwiec, a następnie obserwuj jego ataki. Łatwo zauważyć, że jego taktyka ataku jest schematyczna. Polega ona tym, że oddala się od Ciebie, a następnie powraca strzelając seriami. Po takim ataku, jeśli przeżyłeś, natychmiast odwróć się w kierunku, w którym poleciał i wyślij mu serię z laserów. Staraj się nie stracić go z widoku, cały czas kontrolując jego posunięcia i gdy będzie się zbliżał, poślij mu serię z działka. Staraj się także trzymać w celowniku i strzelać albo seriami, albo częstować go ogniem ciągłym.

PORADY DOTYCZĄCE WALKI STATKAMI Z OSŁONAMI:

1. Pamiętaj o utrzymywaniu osłon co najmniej o średniej mocy.

2. Nie ustawiaj bezpośredniego ich ładowania z energii słonecznej, tylko ustaw ich utrzymywanie, a doładowuj je z energii laserów.

3. Nigdy nie pozwól sobie wejść na godzinę szóstą (czyli za plecami).

4. Korwety atakuj zawsze od strony silników, gdyż tam jest ich tzw. martwe pole.

5. Jeśli lecisz Gunboatem, a przyszło Ci walczyć z A-Wingami, poczekaj aż lasery się naładują, a następnie przełącz je na utrzymywanie mocy. Dzięki temu, mając broń w zapasie, możesz prowadzić walkę z przeciwnikiem.

6. Gdy atakujesz grupą większy cel, wstrzymaj się z wydaniem swoim skrzydłowym rozkazu ataku do czasu, gdy wrogi obiekt będzie w zasięgu ognia. Podczas gdy Ty ściągniesz na siebie ogień wrogich dział, Twoi skrzydłowi będą bezpiecznie atakować cel, natomiast gdy oni dostaną się pod ogień wrogiego obiektu, Ty przepuść nalot dywanowy na cel.

7. Jeżeli Twoi skrzydłowi posiadają torpedy, to komendę ataku wydaj niezwłocznie, gdy cel znajdzie się w zasięgu namierzania torped. Gdy Twoi kumple wystrzelą swoje torpedy, wydaj im komendę, aby zaprzestali ataku i dołączyli do Ciebie. Dalszy przebieg ataku - według schematu podanego wyżej.

8. Gdy podczas ataku grupą na większy obiekt ten wypuści z hangarów myśliwce, natychmiast porzuć dotychczasowy plan ataku i wyeliminuj nowego wroga, osłaniając w pierwszej linii swoich skrzydłowych atakujących cel.

9. Gdy za zadanie masz unieruchomić jakiś uciekający statek, to lasery oraz deflektory osłony ustaw na utrzymanie. Gdy już dogonisz cel, lasery ustaw na pełne ładowanie i unieruchom wrogi statek.

10. Gwiezdny Niszczyciel po utracie wieżyczek, traci osłony, przez co jest słaby. Jeśli masz działo jonowe, to możesz go zamrozić, a następnie bezbronnego wykończyć działem laserowym.

11. Jeżeli atakujące Cię myśliwce zamrozisz, to następne nie przylecą do czasu, gdy nie zastrzelisz tych uśpionych.

12. Cały czas kontroluj poczynania Twoich skrzydłowych, gdyż Ci rozochoceni walką potrafią wyczyścić cały kosmos ze śmieci. Szczególne znaczenie ma to w przypadku, gdy za zadanie masz przechwycić lub zidentyfikować jakiś obiekt, a Twoi szaleni kumple by tylko wszystko niszczyli. Dlatego nie zapominaj o komendzie zaprzestania ataku wydawanej Twej straży przybocznej.

Dzisiejszą rubryką wspomógł: Adam Danecki z Tczewa i Łukasz Kodzis z Inowrocławia.

oprac. YA

S.O.S

EYE OF THE BEHOLDER

Wykreowałem drużynę i zacząłem grać. Zebrałem dwa kamienie, wytrych i przełączam dźwignię, a dalej nie wiem, co robić.

Mariusz Panczar
Nowy Sącz

W miejscu, gdzie rozpoczynasz grę, rozkaż klerykowi i magikowi, by przypomnieli sobie zaklęcia i pomodlili się o tajemną moc. Dwa kamienie, które podniosłeś z ziemi umieść w dłoniach jednej z postaci. Po przełączeniu dźwigni znajdującej się na północnej ścianie otworzą się drzwi. Oprócz wytrychu weź jeszcze kości znalezionego złodzieja, później go będziesz mógł ożywić. Dalej trafisz na obszar, który patroluje kobold. Jeśli w drużynie posiadasz gnoma, to odczyta on tabliczkę koboldów znajdującą się na wschodniej ścianie i dzięki temu otworzy się przejście.

ISHAR 3

Trudność, która okazała się dla mnie przeszkodą nie do pokonania, polega na tym, że nie potrafię odszukać składnika o nazwie Kelonia Powder. Czy znajduje się on, podobnie jak inne potrzebne do mikstury dla szopa, w jednym ze sklepów?

Łukasz Bodzon
Różan

Nie, tym razem jest inaczej. Gdy otworzy się pierwsza Brama Nieskończoności, znajdziesz się w lesie. Idź na południe, a następnie na wschód. Spotkasz niedźwiedzia, którego niestety musisz zabić. Przejdź tym przejściem, którego dostępu on bronił i ponownie idź na południe, a następnie na wschód. Spotkasz borsuka. Weź od niego papirus i wróć na północny zachód do bramy głównej. Papirus daj Matherowi, w zamian za co otrzymasz receptę i klucz do chatki. Udaj się do niej i zabierz z niej magiczną flaszkę i naszyjnik. Następnie udaj się do tawerny, gdzie otrzymasz poszukiwany przez Ciebie Kelonia Powder.

LOTUS 3

Jak mi wiadomo, jest możliwość zatankowania paliwa. Jak to zrobić, abym wreszcie mógł skończyć etap?

Zaraz za startem (metą) znajdują się znaki z wężem paliwowym. Wystarczy zjechać zaraz za nimi - jest taki krótki dodatkowy pas - i zatrzymać się. Należy oczywiście wcześniej zmniejszyć prędkość, gdyż istnieje możliwość nie zatrzymania się w porę. W etapie górskim, nie ma tych znaków, jest tylko dodatkowy pas, który znajduje się oczywiście zaraz za startem. Jeśli nie będziesz mógł poradzić sobie z tankowaniem, to wybierz grę na czas, w której nie trzeba się tym martwić, tylko w określonym czasie dojechać do mety.

MORTAL KOMBAT 3

Posiadam Sega Mega Drive. Opanowałem już praktycznie wszystkie ciosy, lecz nie mogę dojść do tego, w jaki sposób wybrać dodatkowego fightera Smoke - szarego cyborga pokazującego się w środkowym okienku tabeli „Select your fighter".

Łukasz Duchnik
Oleśnica Śląska

Tego rodzaju pytań dotyczących MK 3 na Segę otrzymałem więcej, dlatego podam teraz wszystkie znane mi ułatwienia:

1. SMOKE - na ekranie z wizerunkiem MK3 wciśnij: [A], [B], [B], [A], dół, [A], [B], [B], [A], dół, góra, góra.
2. KILLER - w menu głównym wciśnij: [C], prawo, [A], lewo, [A], góra, [C], prawo, [A], lewo, [A], góra.
3. SECRET MENU - w menu głównym wciśnij: [B], [A], dół, lewo, [A], dół, [C], prawo, góra, dół.
4. CHEATS MENU - w menu głównym wciśnij: [A], [C], góra, [B], góra, [B], [A], dół.

SOCCER KID
(plus rozmaitości)

1. Czy jest jakiś sposób, aby przejść ostatniego szefa w grze Soccer Kid?

2. Czy można zainstalować niedosowe gry na dysku twardym?

3. Czy do Amigi 600 można podłączyć wewnętrznie twardy dysk 3.5 calowy?

Jarek Jeżowski
Chorzów

1. Sposób jest taki, jak w całej grze: atakować i skakać, atakować i skakać - i tak w kółko.
2. Najczęściej nie. Istnieje taka możliwość tylko wówczas, gdy gra posiada instalera, czyli plik instalujący ją na HDD.
3. Tak, można.

THE SETTLERS

1. Od czego zależy ilość moich żołnierzy? Czy, aby mieć dużą armię wystarczy kuć miecze i tarcze?

2. Wysłałem geologów w góry. Na miejscu postawili tabliczkę z węglem. Po wybudowaniu kopalni węgla okazało się, że tam nic nie ma. Czy geologowie mogą kłamać?

3. Czy zdobywając po kolei wrogie strażnice, mogę spodziewać się odwetu z ich strony?

4. Skąd mam wiedzieć, czy starcza jedzenia dla moich poddanych, czy może jest jego niedobór?

Robert Czulda
Łódź

1. Dokładnie tak - ilość żołnierzy zależy od wyprodukowanego uzbrojenia.
2. Nie, geologowie nie mogą kłamać. Prawdopodobnie Twoja kopalnia po prostu nie ma górnika, bądź nie trafia do niej żywność.
3. Im wyższy poziom trudności i im dalsza misja, tym częściej wrogowie na każdy Twój atak odpowiadają kontratakiem. W tej sytuacji, jeśli zdecydujesz się na podbój, pamiętaj, by mieć zapas wojska do ewentualnego obsadzania swoich warowni.
4. Jeśli Twoje kopalnie pracują lub gdy w zamku pojawi się żywność w postaci zboża bądź prosiaka, oznacza to, że masz nadwyżkę żywności. W innym przypadku masz niedobór żywności bądź jest jej w sam raz. Żywności przeważnie nie jest zbyt dużo, więc warto zawsze mieć przynajmniej dwie farmy uprawne, hodowcę i kilku rybaków.

THE SETTLERS

Gdy zniszczę wszystkich wrogów oraz rozbuduję swoje państwo we wszystkie budowle, to nie mogę przejść do następnego poziomu gry. Nie wiem, czemu się tak dzieje; podobno są następne jej etapy. Posiadam A600.

Adam z Sosnowca

Musisz trochę odczekać, a komputer sam Cię poinformuje o pomyślnym zakończeniu gry. Istnieje jeszcze jedna możliwość, że wybrałeś grę pojedynczą, a nie całą kampanię.

Wasz YA
(Arkadiusz Matczyński)

SKR... KON...

ODPOWIEDZI

CANNON FODDER 2

(nr 8/96)

19 misja, faza 1

Należy wsiąść do wehikułu stojącego blisko startu i pokonując kolejno przepaść dzięki odskoczniom przedostać się w lewy górny róg mapy. Następnie trzeba przeskoczyć nad siatką i przejść do samobieżnego działka. Później przejechać się po terenie i zniszczyć wszystko, co się rusza.

Save disk

Większość, jeśli nie wszystkie pirackie kopie Cannon Fodder 2, mają uszkodzony program formatujący save disk, dlatego podczas tworzenia dysku gra się zawiesza. Można spróbować sformatować dyskietkę w programie Sensible World of Soccer bądź - najlepiej - po prostu kupić oryginał.

(MAC, Łomża)

ISHAR 3
(nr 10/96)

W opisaną przez Łukasza Kodzisa bramę należy wejść do przyszłości (+500 lat). Labirynt, o którym piszesz (zamykają go drzwi, których nie można następnie otworzyć), będzie dostępny później, na samym końcu gry. Za drugim razem trafiłeś dobrze. W sali z oślepiającymi kulami należy używać czaru oślepiającego i jednocześnie cały czas przeć do przodu. Znajdziesz się w labiryncie pokrytym trującym gazem (należy go przejść możliwie szybko, gdyż przebywając tam zbyt długo tracisz energię życiową). Czasami trzeba dość długo czekać na otwarcie drzwi (poszczególne sektory labiryntu są przegrodzone drzwiami). Można to nieco przyspieszyć, używając zegarów (przesuwają one godzinę). Labirynt jest dosyć skomplikowany, do jego przejścia wymagana jest spora doza cierpliwości. Po wyjściu z labiryntu i dojściu do skrzyżowania należy skręcić w prawo, wówczas dojdziesz prosto do komnaty z ławą i księżniczką Thiną.

(Marcin Zabawa, Siemianowice)

PYTANIA

7 DNI I 7 NOCY

1. Mam problem z przejściem drugiego dnia w tej grze. Przy po-

[SK]RZYNKA [KON]TAKTOWA

mocy ryby udało mi się przekonać dziewczynę z basenu, by wróciła do domu. Niestety, drzwi od hotelu są zamknięte i oczywiście nie mogę ich otworzyć.

Marcin z Poznania

2. Drugiego dnia byłem na basenie, gdzie wrzuciłem rybkę i wziąłem garnek. Poszedłem do hotelu, lecz drzwi były zamknięte. Byłem w muzeum, ale jest ono w remoncie, bylem też w cyrku, lecz on też jest nieczynny. Mój stan rzeczy to: paczka papierosów, autovitol, zapałki, prezerwatywy, ołówek, klucz, pedigree pal, martwy pies, naszyjnik, kwiatki, łopata, pasek skórzany, ciuchy Jasminy, mleko w pucharku, ziarenka pszenicy i gamek. Proszę o poradę, jak przejść ten drugi dzień?

Bartek z Sosnowca

BETRAYAL AT KRONDOR

W jaki sposób przeskoczyć dziurę w czwartym etapie gry?

Marcin Rafałowski
Gubin

COLORADO

Jak podnosi się przedmioty? Podchodzę do przedmiotu wciskam [Shift] + dół i nic się nie dzieje. Jak strzelać ze strzelby?

DESCENT

Co należy zrobić w 7 levelu? Jak zniszczyć ostatniego zielonego robota przed wyjściem?

DIZZY MAGICLAND

1. Jak wyjąć miecz ze skały?
2. Co dać pastuszkowi z fletem?
3. Skąd wziąć 30 diamentów?
4. Co dać myszce, żeby mnie przepuściła?
5. Jak przebyć czerwoną lawę?
6. Skąd wziąć lampę?
7. Jak obudzić śpiące jajo?
8. Jak wydostać jajko z krzaków?

Wojtek Szcześniak
Gdańsk

DOOM 2

Co należy zrobić, by ukończyć 30 level? Wychodzę z tej małej komnatki i w tej dużej potrafię tylko wysunąć ten słupek na środku. Ciągle zabijam coraz większą ilość potworów, lecz tylko do momentu, gdy starcza mi amunicji. Nie mogę znaleźć żadnych drzwi ani przejścia.

Grzegorz Bednarczyk
Radom

DREAMWEB

Nie mogę znaleźć mieszkania Luisa, człowieka, który ma mi powiedzieć, gdzie kupić broń. Mój problem opiszę od momentu, w którym wyłączam komputer. Biorę ze stolika portfel i rozmawiam z Eden. Wychodząc zabieram z kuchenki mikrofalowej kluczyk i windą zjeżdżam do garażu. Biorę z niego klucz francuski i śrubokręt. Następnie idę do swojego domu (kod 5106) i wkładam cartridge z napisem Important do interfacu i korzystam z monitora Network. Wpisuję LOGON (2 razy naciskam spację) RYAN, a kiedy komputer pyta o hasło, podaję BLACKDRAGON. Ukazuje się wówczas: NEW KEY GRANTED - RYAN, wpisuję LISTCARTRIDGE i pokazuje się:

FILES AVAILABLE
BANKNET
MAILBOX
NEWSNET
CARTRIDGE

Tutaj nie wiem, co dalej wpisać, więc wpisuję EXIT i wychodzę. Opuszczając dom, zabieram kubek i nóż. Idę do baru i rozmawiam z jego właścicielem, Sparkym. Przy pomocy Cashcard odbieram pieniądze, po czym rozmawiam z facetem siedzącym obok mnie. Wychodzę i z nowych budynków pokazał mi się tylko hotel. Poza nim mogę wejść jeszcze do baru, swojego domu i domu Eden, lecz nadal nie ma domu Luisa. Wersja gry, którą posiadam, jest na Amigę 1200.

Radek Jaworski
Tomaszów Mazowiecki

FANTASTIC DIZZY

Po przejściu wody, Pirata, zamku i uwolnienia jego współtowarzyszy (Dorga, Denzila, Dozego, Dylana i Grand Dizzego) nie wiem, co robić dalej. Posiadam następujące przedmioty, których nie mam pojęcia, gdzie użyć:

- a small pigmy cow - mała krówka
- a pair of flippers for swimming - płetwy
- a trick persian rug - perski dywan
- a protective old umbrella - kolorowy parasol
- a magic gren bean - ziarno fasoli
- a key with a skull motif - klucz z czaszką.

Jolanta Wicka
Tychy

MARIO

Gdy jestem na czwartej planszy i przechodzę do końca, wchodzę do rury, która wyrzuca mnie na początek. Co mam robić?

Tadeusz Węgrzyński
Nowy Sącz

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Jestem na trzeciej wyspie i nie potrafię przejść dalej. Planeta nazywa się Soniosho Epsilon VI. Wypytuję liderów wszystkicb sekt. Przechodzę przez „Drzwi Oświecenia". Uwalniam Aedonta. Biorę trzy przedmioty z jaskini. Madii daję pałeczkę (ona za to opuszcza pole), Stamblyrowi zlotą obrączkę i brakującą część do instrumentu (otrzymując dwie orkiestry). Jedna z nich transportuje mnie do pomieszczenia ze znikającą podłogą. Potrafię zebrać wszystkie orkiestry i dojść do drzwi, ale gdy chcę przez nie przejść, coś przenosi mnie na „pierwszy plan" i uszkadza moich członków załogi. Nie wiem, co mam dalej robić? Z jaskini nie potrafię wziąć więcej przedmiotów, a talizmany dane mi przez Aelonta nie pasują do niszy.

Beata Fraj
Chorzów Batory

THE FANTASTIC ADVENTURE OF DIZZY

Posiadam Pegasusa. Nie wiem, do czego służą następujące przedmioty w grze:

- klucz w kształcie trupiej czaszki, który można zdobyć dojeżdżając do ostatniego wyjścia w wagoniku;
- kilof, który jest koło wodospadu, a można go zdobyć dopływając do końca beczką;
- toporek, który znajduje się na cmentarzu za miastem;
- dwa złote jajka, które można zdobyć uzdrawiając dziadka Dizzy i przy smoku w kopalni;
- fasola, którą można otrzymać dając sklepikarzowi krowę otrzymaną od Dylana;
- parasol, który jest na początku miasta;
- dywan, który jest na statku pirata Czarne Serce.

Co trzeba dać Dozemu, by się obudził? Co trzeba zrobić w zamku Księcia Clumsy? Nie wiem także, w jaki sposób zdobyć dwie gwiazdki:

a) znajdującą się w kopalni obok skrzyni, które uruchamiają i wyłączają windy;

b) za kopalnią, pod mostkiem.

Łukasz Kowalski
Kalisz

Oprac. YA

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU NA NAJBARDZIEJ AKTYWNEGO CZYTELNIKA (RADY I PORADY ORAZ SOS - SKRZYNKA KONTAKTOWA)

Nastał grudzień, a dla wszystkich czytających prowadzone przeze mnie działy oznacza to tylko jedno - oto nadszedł czas na wyróżnienie najbardziej aktywnych Czytelników, którzy w tym roku z mozołem wspierali RADY I PORADY oraz SOS-y. Z góry przyznam, że wybór zwycięzców nie był łatwy, gdyż odzew na mój apel był większy, niż się spodziewałem. Aby być w pełni sprawiedliwym, brałem pod uwagę wszystkie listy bez wyjątku, a nie tylko te zamieszczone do tej pory na łamach ŚGK. Część z nich, ze względu na ograniczoną ilość miejsca, będzie się ukazywała w późniejszych numerach.

Dobrze, przejdźmy do konkretów. Po wyczerpujących samonaradach i autodyskusjach postanowiłem przyznać trzy nagrody. Dwie pierwsze - dla MARIUSZA PANCZARA z Nowego Sącza oraz ADAMA DANECKIEGO z Tczewa - za RADY I PORADY, natomiast trzecią - dla Łukasza Kodzisa z Inowrocławia - za całokształt działalności (RiP, SOS i SAVE GAME). Zwycięzcom serdecznie gratuluję. Otrzymują oni bezpłatną prenumeratę ŚGK na rok 1997.

Pozostałych Czytelników zachęcam do dalszego czynnego udziału w zabawie. Być może w przyszłym roku to właśnie do Was uśmiechnie się szczęście.



TRIKI

IBM

ABUSE

Uruchom program z następującym parametrem: abuse -edit. Po uruchomieniu gry ustaw kursor na środku ekranu i naciśnij [Shift] + [Z], następnie [Tab]. Teraz gra nie będzie już taka trudna. Kiedy skończy Ci się amunicja, to trzymając prawy przycisk myszki, naciśnij lewy.

ASSAULT RIGS

LEVEL:	KOD:
MOTO	123123
GINGER	83947
SKATE	612947
MINIMAZE	192345
HIDE	564764
PYRAMID	476326
SPEEDWAY	572963
BUMPS	173653
BOW	457364
OPEN	567436
GRANDPRIX	149763
SUPER BOWL	758733
EUP NN	192376
DEMON	926764
QUADBOWL	192875
YRUNAROUND	884632
NEXTGEN	212132
THIS WAY	322443
JOY JOY	323343
NODDY	233313
EWASTELANDS	324412
VERTIGO	122243
GEM TOWER	321233
YBRIDG	232131
OBLITERATE	334212
ARENA	331342
P B M	423334
RAM	324132
OASIS	331221
EHALLS	413333
COASTER	424442
MINE	333432
YLOOK UP	242123
DEADLINE	112134
FORT	121332
PARK A LOT	223423
ZAMCAM	411113
WILD	343342
OIL RIG	244241
YRIGHT WAY	142332
WASTE TWO	242222
DOD	324144
AIR	241413
JUMP	421343
ROOM 101	321421
EFIREP	113112
WAVE	142442
PUSH OFF	431313
YPERIMETER	133112
THE CASTLE	232321
FORTRESS	213113
LIFTS AHOY	313421
PUSH	413432

DESCENT 2

Podczas gry wpisz:

(wersja shareware)
BITTERSWEET - przełączenie ruchomych ścian
MOTHERLODE - broń
WHAMMAZOOM - zmiana poziomu
PIGFARMER - zmiana tła

(wersja pełna)
ALGROOVE - wszystkie klucze
ALIFALAFEL - przydatne przedmioty
ALMIGHTY - większa odporność
BITTERSWEET - zobacz co dzieje się ze ścianami
GODZILLA - zwiększa rozmiar statku
GOWINGNUT - ochrona przed guidebotami
ROCKRGRL - cała mapa
SPANIARD - zabija roboty; ponowne wpisanie zabija bossów, a ponowne - guideboty

Pozostałe, mniej przydatne hasła:

CURRYGOAT	GABBAGABBAHEY
DELSHIFTB	HELPVISHNU
DUDDABOO	HONESTBOB
EATANGELOS	JOSHUAAKIRA
ERICAANNE	LPNLIZARD
FOPKJEWA	SPANIARD
FRAMETIME	SUPERHIRES
FREESPACE	ZINGERMANS

EARTHWORM JIM (wersja dla Win'95)

Wpisz następujące hasła:
GETTHECHEESETOSICKBAY - dostęp do wszystkich poziomów;
JUSTWHATYOUSEEPAL - amunicja do broni plazmowej;
ROMARIO - dostęp do pierwszych 11 poziomów;
THREEMILEISLAND - energia;

Możesz także wpisać:
FESTERING
PULSATING
PUSFILLED

ELF

Spauzuj grę i wpisz: HIGHLANDER. Wówczas:
[I] - nieskończona ilość żyć
[M] - szef
[S] - następny poziom

LEMMINGS HOLIDAY

FLURRY:
02. IJJLDNCCCN
03. NJLDNCADCK
04. JLDLCINECR
05. LDLCAJNFCK
06. DLCIKLLGCS
07. LCANNLDHCQ
08. CINNLLHICN
09. CAJIMDLJCK
10. MJHMDLCKCW
11. NJOLHCGLCN
12. JMDLCINMCK
13. MDLCCJONCV
14. DLCKJNMPCK
15. CINNMDLQCS

BLIZZARD:
02. CAKKNNHBDN
03. JKLFNCCDR
04. KLFNCKNEDJ
05. LFLCCJOFDQ
06. FLCKJOLGDJ
07. NCANNLFHDV
08. CAJKMFLJDP
09. KKHMFLCJDP
10. NJMFLCCLDW
11. KMGLCKNMDR
12. NGLCGJMNDM
13. ONHCGKLNDR
14. OJCMKNOODN
15. LCCNNMFPDO
16. BINOOOLQDQ

MECHWARRIOR 2

Przytrzymaj [Ctrl] + [Alt] + [Shift] i wpisz:
CLARK - widzisz w promieniach rentgenowskich
KENT - nieśmiertelność

MEGABLASTER

01. brak	26. 2460
02. 6721	27. 3006
03. 9816	28. 4745
04. 5561	29. 2701
05. 7639	30. 9020
06. 5589	31. 5613
07. 3429	32. 6712
08. 8160	33. 9682
09. 4279	34. 3210
10. 8690	35. 1862
11. 1018	36. 8454
12. 2484	37. 4693
13. 5378	38. 4278
14. 3243	39. 1019
15. 6205	40. 7146
16. 8505	41. 4991
17. 6179	42. 1805
18. 1094	43. 5807
19. 8051	44. 3102
20. 6926	45. 8977
21. 3184	46. 9180
22. 7788	47. 1377
23. 5961	48. 9174
24. 5862	49. 8549
25. 5622	

ONE STEP BEYOND

001. 42048	014. 21776	027. 41341	065. 36816
002. 43328	015. 27930	028. 58055	066. 53710
003. 45376	016. 49706	029. 59140	067. 24735
004. 48704	017. 12101	030. 51660	068. 12654
005. 14080	018. 61807	031. 45265	069. 37133
006. 22784	019. 48373	032. 31134	070. 49787
007. 36864	020. 44389	033. 10608	071. 21385
008. 59648	021. 12762	034. 41486	072. 45381
009. 30977	022. 17151	035. 52094	073. 26766
010. 25090	023. 29657	036. 28045	074. 32147
011. 56067	024. 46552	037. 14348	075. 58657
012. 15622	025. 10418	038. 42393	076. 25269
013. 46154	026. 56714	039. 56741	077. 18391
		040. 33343	078. 43404
		041. 24549	079. 61539
		042. 57636	080. 39408
		043. 16394	081. 35156
		044. 48495	082. 48773
		045. 24889	083. 43929
		046. 33384	084. 52702
		047. 58273	085. 30840
		048. 25866	086. 17751
		049. 18604	087. 48591
		050. 44470	088. 40551
		051. 62818	089. 49142
		052. 41497	090. 49437
		053. 38780	091. 32788
		054. 14742	092. 16690
		055. 53266	093. 49478
		056. 42473	094. 40633
		057. 55739	095. 50111
		058. 57956	096. 50488
		059. 47904	097. 35064
		060. 40325	098. 19761
		061. 22694	099. 54569
		062. 62763	100. 48795
		063. 19922	
		064. 17150	

OXYD MAGNUM

Pozostałe kody (wcześniejsze zamieszczono w numerze 8/96):

052. 70370609	077. 26093418
053. 23326211	078. 11676607
054. 95626932	079. 69421493
055. 68165303	080. 58632123
056. 26729336	081. 17189650
057. 64194675	082. 53113536
058. 86223230	083. 47640135
059. 64811274	084. 06979920
060. 80411666	085. 65914917
061. 07993986	086. 10514120
062. 91069662	087. 96204636
063. 90262957	088. 16550005
064. 83333677	089. 17561760
065. 89882818	090. 34493724
066. 75562082	091. 99898913
067. 36485136	092. 57587967
068. 56988310	093. 08110454
069. 15352071	094. 45289502
070. 88079866	095. 48529617
071. 42447856	096. 78059932
072. 27623703	097. 43134777
073. 67214017	098. 20061737
074. 63838940	099. 79231045
075. 59147171	100. 82705689
076. 47682221	

STRIFE (wersja shareware)

Podczas gry wpisz:
IBGOD - nieśmiertelność
GOTOx - przeskok do poziomu x

TRIKI

GUNS - wszystkie rodzaje broni
JIMMY - wszystkie klucze
KILLEM - pozostajesz sam na placu boju
LISTIT - różnego rodzaju przedmioty
MONEY - pieniądze
POSIDMUSx - zmiana muzyki, gdzie x to numer od 1 do 10
STUFF - wszystko, co Ci będzie potrzebne

Mniej przydatne hasła:
AIBRAIN
IDDT
IDMY
STIC
TIC

SUPERFROG

02. 448745
03. 327233
04. 847566
05. 700517
06. 646900
07. 259501
08. 512198
09. 519347
10. 160158
11. 685550
12. 638667
13. 626495
14. 675586
15. 951616
16. 210424
17. 890654
18. 621038
19. 464938
20. 779296
21. 188656

REBEL ASSAULT 2

(BEGINNER)

01. JABBA
02. ENDOR
03. LACHTON
04. BORSK
05. KROYIES
06. AURIL
07. KAMPL
08. FERRIER
09. GALIA
10. DENARII
11. SADOW
12. ONDERON
13. ALEEMA
14. DOMINIS
15. NOVICE
16. EWOKS
17. HEWIE
18. DANKIN
19. NOGHRI
20. CHAMMA
21. BOGGA
22. INCOM
23. KOTHLIS
24. KRATH
25. SIOSK
26. ADEGAN
27. AMANDA
28. AMBRINA
29. SYLVAR
30. MIRALUKA

(EXPERT)

01. ANAKIN
02. KENOBI
03. FORTUNA
04. MODON
05. OMMIN
06. REKKON
07. SHAZEEN
08. KIRIUM
09. GUNDARK
10. DIANOGA
11. ATUARRE
12. ESSADA
13. PAPLOO
14. NASHTAH
15. PESTAGE

TEKWAR

Włączenie [Num Lock] - nieśmiertelność
[Alt] + [Shift] + [G] - nieśmiertelność
[Alt] + [Shift] + [W] - broń, amunicja i karty
[Alt] + [Shift] + [J] - wszystkie symbole matrycy
Możesz także uruchomić grę z jednym z następujących parametrów:
TEKD1 NOENEMIES - brak przeciwników
TEKD1 NOGUARDS - brak strażników
TEKD1 NOCHASE - brak przeciwników, którzy strzelają do Ciebie
TEKD1 NOSTROL - brak cywilów

WORMS

Kody do Challenge Mode:

01. VERYEASY
02. OHSOEASY
03. UNCHAINS
04. BJORNPOP
05. DODGEMAX
06. STARTURN
07. HEYGEOFF
08. REZDOGGY
09. HIGHKICK
10. LONG AGO
11. HEY JOHN
12. SATANICS
13. NEARDEAD
14. SCUMBAGZ
15. GOOD BYE
16. TRUTHOUT
17. 17THKIND
18. GOGOGOGO
19. PIGSPACE
20. TRUMPTON
21. PARANOID
22. MIXTURES
23. VERY MAD
24. INSANITY
25. GREATGIG

AMIGA

ATLANTYDA

Po ukazaniu się napisu „Koniec Gry" przytrzymaj oba przyciski myszki - zobaczysz zakończenie gry.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Wpisz CHAMP i wciśnij [HELP]. Wówczas uaktywnisz „cheat menu", gdzie:
[F1] - Scatterbolts
[F2] - Multi Fire
[F3] - Auto Repeat
[F4] - Armour Missiles
[F5] - Stun
[F6] - Neutron Bomb
[F7] - Clone Ship
[F8] - osłona
[F9] - przeskok do następnego poziomu
[F10] - Extra Power Bars

Kody:
01. ELEKTRA
02. SYZYGY
03. DRAMBUIE
04. PLUG
05. SOPRANO
06. MAYONNAISE
07. FAUCET
08. POTATO
09. WOOMERA
10. NARCISSUS
11. DEBUTANTE
12. FIRKIN
13. ACOUSTIC
14. TRIPTYCH
15. JABBERWOCKY
16. WHIMSICAL
17. CORNUCOPIA
18. PUNJABI
19. TIDDLY POM
20. KEWPIE DOLL
21. SEPULCHRE
22. EUPHEMISM
23. GRAMMARIAN
24. CROSSWORD
25. QUARANTINE

Jako hasło możesz także wpisać nazwiska programistów: ELVIE oraz CHAMPIE, uaktywniając „supercheat".

BRIAN THE LION

Wciśnij [Caps Lock] podczas gry. Wówczas:
[L] - 8 żyć
[K] - 999 kryształków
[J] - wszystkiego po 9
[H] - 9 rękawiczek

BRUTAL PAWS OF FURY

Zamiast hasła, wpisz NINE SPROGS, a będziesz nieśmiertelny.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

F7S7G8FD8 - nieśmiertelność
FC9036B47 - lepsza szybkość

FORREST DUMB

1. 0123
2. 4791
3. 5628
4. 9111
5. 0997

Wpisanie 0947 daje nieśmiertelność

HIRED GUNS

Wpisz AMIGA - nieśmiertelność.

HUMANS
THE JURASSIC LEVELS

01. WHEELS OF FIRE
02. ROLLING DOWN
03. THE ROAD
04. SKIVE OFF
05. DAY TRIP
06. GIRAFFES
07. MAKE UP
08. FLYING AVENGER
09. WIBBLE
10. BILL AND BEN
11. SPITFIRE
12. DESERT ANGEL
13. NOONEKNOWSUS
14. APRIL 1993
15. ALMONDBURY
16. KATE
17. SNESSY
18. OLDHAM8BORO1
19. FROG AND TOAD
20. DANSPAM
21. SAVERRANCER
22. 19ACOPY
23. M LOVE BONE
24. ASYLUM
25. WINOPUSKA
26. ALICEINCHAINS
27. ABSOLUTELY
28. FABULOUS
29. ED AND PATS
30. SWEETIES
31. YEAH CHEERS
32. THANKS A LOT
33. MONKEYS
34. I'M CNACKED
35. NOODLES
36. AL PACINO
37. DEEJI
38. MAFIA
39. ROADHOUSE
40. SWF
41. THATS NOT IN!
42. CALORIES
43. MEANS NOTHING
44. BODY ACHE
45. JESUS JONES
46. BIGBOYSDOCRY
47. MOTORBIKING
48. BUTCH AS
49. SULKY
50. SINGLES
51. IWANNABEADORED
52. LET OFF STEAM
53. TOP BODIES
54. WHOSESIDEAWASIT
55. CASTLE HOWARD
56. REBEL LEADERS
57. REALLY SMART
58. HANSPLAYSWITH
59. 1976 PORT
60. SCREAMINGTREES
61. ROCK A LITTLE
62. MANCHESTER
63. CROWNOFTHORNS
64. KRISTI
65. LOSERS
66. BROKE AGAIN
67. ITS NOT MINE
68. PATHETIC CHAPS
69. SKINNY BALINKA
70. CRACKERMAN
71. NOT GUILTY
72. SPOOKY HOUSE
73. BATTLESCARS
74. WEARENOTHERE
75. CHRISTMASEVE
76. KEELOVER
77. WHAT A NIGHT
78. DOMINATION
79. BONUSPLEASE

LAZARUS

Hasła do wpisania podczas gry:
IDNRGY - energia
IDJETF - paliwo w jetpacku
IDKEYZ - przełączenie na sterowanie klawiaturą
IDTRAI - nieśmiertelność [F1]
IDGIWR - broń [1] - [5], jetpack - [spacja]

LEGENDS

Chiny - PEOJNCPC
Anglia - MHNJOPNC
Egipt - MKMJJCIB
Statek - MKLJKBLB

MR. TOMATO

Wpisz INFINITE DREAMS na tytułowym ekranie; efektem będzie nieśmiertelność.

oprac. YA



„Dlaczego na Waszym CD nie zamieszczacie informacji, że CD ŚGK nawet przez Workbench nie da się uruchomić na CD32? Czy CD32 to nie Amiga?"

To proste - jest to niepotrzebne. Nasz CD jest zapisany w standardowym formacie ISO-9660. Jeśli masz zainstalowanego Workbencha i drivery, które pozwalają na odczyt tego formatu, nie ma problemu z naszym sidikiem. Sprawdź, czy jesteś w stanie czytać inne dyski CD zapisane w ISO-9660. Jeśli będziesz miał kłopot także z nimi, problem leży w odpowiedniej konfiguracji Workbencha. Jeśli inne dyski w ISO-9660 będą się czytały, skontaktuj się z redakcją. Być może sidik uległ jakiemuś uszkodzeniu - wymienimy. A co do drugiej części pytania: tak, CD32 to Amiga.

„Mam okazję kupić CD-ROM, który jest kompatybilny z normą ISO-9660. Czy to znaczy, że będę mógł odczytywać normalne sidiki z grami na peceta?"

Tak. Oznacza to tyle, że Twój CD-ROM potrafi odczytywać dane zapisywane w najpopularniejszym obecnie formacie zapisu sidików. Jego zasady precyzyjnie określa właśnie norma ISO-9660. Ten standard zapisu danych jest akceptowany obecnie przez praktycznie każdy czytnik dysków CD. Sama norma to też nic nadzwyczajnego, jej podstawowe zasady przypominają zapis plików w systemie MS-DOS (nazwy plików muszą mieć 8 znaków, kropkę i 3 znaki rozszerzenia, w nazwach nie mogą występować „dziwne" znaki typu ~, =, + itp., norma akceptuje tylko duże litery itd.). Na wcześniejszym etapie rozwoju, przed pojawieniem się standardu ISO-9660 jego „przodek" miał nazwę High Sierra. Oba wspomniane standardy są do siebie bardzo zbliżone i występują pomiędzy nimi jedynie drobne, mało ważne różnice.



„Mam 9 lat. Mam komputer od kilku tygodni i nie wiem, jak przegrać grę z dyskietek w pamięć komputera. Dodam jeszcze, że korzystam z Windows 95."

Wszystko zależy od typu gry: czy jest spakowana, czy nie, czy pracuje pod MS-DOS-em czy pod Windows. Najbezpieczniej będzie zrobić to tak: włóż dyskietkę z programem do stacji dysków. Kliknij szybko 2 razy na ikonkę dyskietki (jeśli nie masz jej na pulpicie, będzie w okienku, które pojawi się, gdy klikniesz na ikonkę „Mój komputer"). Okienko, które się otworzy, będzie przedstawiało zawartość dyskietki. Z tego okienka będziemy przenosić pliki. Następnie kliknij szybko 2 razy na ikonkę Twojego dysku twardego (zwykle ma oznaczenie C: i również może być w oknie wywoływanym przez kliknięcie na „Mój komputer"). Pojawi się inne okienko, w którym będziesz widział to, co jest na Twoim dysku. Teraz upewnijmy się, czy masz dostatecznie dużo wolnego miejsca na twardzielu (będziesz potrzebował go 2-3 razy więcej niż wynosi całkowita objętość Twojej gry, jeśli wymaga ona rozpakowania lub instalacji). W tym celu nad okienkiem dysku twardego kliknij na prawy klawisz myszki i w menu, które się pojawi, wybierz pozycję: „Właściwości". W pozycji „Wolny obszar" będziesz miał podaną w megabajtach ilość wolnego miejsca na dysku. Jeśli dysk jest zapchany, powinieneś coś z niego skasować. Uważaj jednak, abyś nie skasował jakiegoś ważnego pliku systemowego, bo możesz mieć kłopoty z ponownym urucbomieniem komputera! Najlepiej zapytaj się kogoś, kto cboć trochę zna się na pecetach lub ogranicz się do kasowania wyłącznie Twoich wcześniejszycb plików i katalogów. Pamiętaj, aby opróżnić „Kosz" (prawy klawisz myszki nad koszem, należy wybrać „Opróżnij Kosz"). Jeśli wszystko jest OK, to teraz wypada utworzyć nowy katalog na pliki gry. Zamknij okno „Właściwości" klikając najlepiej na „Anuluj", a następnie nad oknem dysku twardego ponownie kliknij prawym klawiszem myszki. Tym razem w menu wybierz pozycję „Nowy obiekt". Otworzy się teraz podmenu, w którym kliknij na „Folder". Menu zniknie, a w okienku dysku pojawi się ikonka katalogu - możesz wpisać teraz jego nazwę i zakończyć sprawę poprzez klepnięcie w RETURN. Kliknij szybko 2 razy na ikonkę nowego katalogu i powinno się otworzyć puste okno. Zaznacz teraz w okienku dyskietki pliki, które chcesz przekopiować, najlepiej klikając po kolei na poszczególne pliki z jednocześnie wciśniętym klawiszem CTRL. Teraz nad którymś z zaznaczonych plików wciśnij lewy klawisz myszy, następnie przesuń kursor nad okno Twojego katalogu i puść klawisz - rozpoczniesz się kopiowanie. Poczekaj aż zniknie okienko kopiowania i sprawa załatwiona. Jeśli gra jest na kilku dyskach, włóż teraz następny do stacji dysków i w okienku dyskietki na listwie górnej wybierz pozycję „Widok", a następnie „Odśwież". Teraz znowu zaznacz wszystkie pliki na dyskietce, wciśnij nad którymś z nich lewy klawisz myszy, przesuń kursor do katalogu na dysku, puść itd. To tyle na temat kopiowania. Instalacja gier przebiega w różny sposób i trudno tu ją szybko opisać. Z reguły trzeba kliknąć na plik „Install" lub „Setup", czasem wystarcza tylko kliknąć w plik o nazwie takiej, jak nazwa gry.

„Jak podłączyć kabelki do dysku twardego???"

Zasada jest dość prosta i dotyczy zarówno dysków pracującycb z kontrolerami IDE, EIDE jak i SCSI. Wstęga kabli łącząca kontroler z dyskiem twardym ma zaznaczony kabelek o numerze 0 (zwykle jest to czerwona kreska biegnąca wzdłuż przewodu). Kabelek ten powinien znajdować się tuż przy wtyczce kabli zasilających twardy dysk. O ile wtyczki kabli zasilających są tak ukształtowane, że niewłaściwe podłączenie ich do dysku jest niemożliwe, to niektóre wtyczki wstęgi kontrolera oraz niektóre gniazda w dyskacb mogą umożliwiać niepoprawne podłączenie (odwrotne włożenie wtyczki). Reguła, którą podałem na początku, na szczęście nie posiada wyjątków, stąd połączenie kontrolera z dyskiem twardym praktycznie nigdy nie jest problemem.

„Czy konieczne jest eurozłącze żeby podłączyć konsolę Sony Playstation?"

Playstation w zestawach sprzedawanych w Polsce posiada przejściówkę, która umożliwia podłączenie konsoli do telewizorów wyposażonych w eurozłącze. W przypadku podłączenia do innego typu gniazda będzie wymagana przejściówka (zwykle na cincha, sprawdź w swoim telewizorze). Nie jest to rzecz specjalnie skomplikowana i powinieneś ją bez większych problemów nabyć w sklepacb ze sprzętem audio-tele.

„Mam Amigę 1200 HD 200 MB. Chciałbym się dowiedzieć, czy mogę wyposażyć swój komputer w jakiś procesor, który pozwoliłby na działanie w systemie PC."

Amiga słynęła kiedyś z łatwości, z jaką emulowała różne komputery (ZX Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Macintosh, IBM). Istniały i istnieją do tej pory liczne emulatory programowe, które może dobrze spisują się w przypadku emulacji komputerów z tym samym typem procesora co Amiga (Atari ST, Macintosh), jednakże zawodzą w przypadku peceta - tu trzeba bowiem emulować wykonanie każdego rozkazu w programie. Efekt - straszliwie wolne działanie takiego choćby PC-Taska (na A4000 jak 286 z zegarem 4 MHz). W swoim czasie było wiele amigowych kart z procesorami kompatybilnymi z rodziną 80x86, na których oprogramowanie pracowało z taką samą szybkością, jak na zwykłym pececie z podobnym procesorem i zegarem. Obecnie jednak bym nie polecał takiego zakupu. Po prostu karty takie są stosunkowo trudno dostępne, na pewno będą kłopoty z serwisem, a ich cena wcale nie jest konkurencyjna w porównaniu do peceta o podobnych możliwościach. Nie mówiąc o tym, że obecnie pecet to komputer wyposażony w Pentium. Raczej bym się zastanowił nad kupnem jakiegoś komputera typu PC - nawet używanego.

„Czy do Amigi 500 można podłączyć twardy dysk od peceta? Czy pecetowska mysz będzie działać na mojej Amidze?"

Co do podłączenia twardego dysku: tak, możesz podłączyć dysk od peceta do Amigi, o ile masz w swojej A500 odpowiedni kontroler (w pecetach z reguły wykorzystuje się tzw. autobusy, czyli dyski twarde pracujące z kontrolerami IDE). Tak podłączony dysk możesz sformatować w systemie AmigaOS, natomiast po zainstalowaniu odpowiednich driverów mógłbyś nawet czytać i zapisywać dyski sformatowane pod MS-DOSem. Natomiast co do myszy: to się nie uda. Zresztą te pecetowe myszy, które stanowią 95% towaru na naszym rynku, są w porównaniu do starych amigowych wręcz beznadziejne. Lepiej reanimować starą myszkę lub spróbować zdobyć gdzieś nową, oryginalną.

„Zauważyłem, że niektóre klawisze na mojej klawiaturze przestały działać. Czy jedynym wyjściem jest zakup nowej klawiatury?"

Niekoniecznie. Być może styki klawiszy uległy zanieczyszczeniu. Rozkręć ostrożnie klawiaturę (uwaga: w niektórych modelach możesz być zasypany lawiną sprężynek i gumek) i przeczyść styki (spirytusem, czystą szmatką). Jeśli uda Ci się złożyć klawiaturę, jest duża szansa, że wszystko będzie OK.

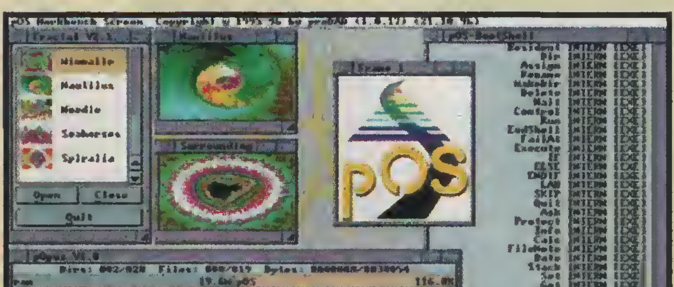
Jarosław Chrostowski

WIEŚCI Z KRAINY ZACZAROWANEGO TRANZYSTORKA CZYLI DETECT MAGIC W PRAKTYCE

Toshiba kontratakuje, wprowadzając na rynek nowe modele CD-ROMów. Ostatnie hity to czytnik XM-1502B, który pozwala na uzyskanie transferu rzędu 1.5 MB/s (10x). Czas wyszukiwania (random seek) 130 ms, czas dostępu (random access) 150 ms, MTBF (średni czas pracy bez awarii) ok. 60 tysięcy godzin. Ciekawostką tego napędu, przeznaczonego do instalacji w notebookach, jest wysokość - tylko 12.7 mm. Do komputerów domowych firma przygotowała CD-ROM XM-5701B, pracujący z dwunastokrotną prędkością (1.8 MB/s, czas dostępu 125 ms, czas wyszukiwania: 115 ms) przy MTBF równym 100 tysięcy godzin. Napęd ten pracuje z kontrolerami SCSI II i może być wykorzystywany jako niezależne urządzenie HiFi bez połączenia z PC. Wśród rozróżnianych formatów są: CD-ROM, CD-DA, CD-ROM XA, CD-I, CD-I Ready, CD-I Bridge (Photo CD, Video CD), Multisession (Photo CD, CD EXTRA, CD-E), CD-G, MPC-3. Nieźle.

Internet staje się coraz popularniejszy i (jak wszystko co nowe) powoduje powstawanie zupełnie nowych potrzeb, których zaspokajaniem zajmują się co bardziej spostrzegawcze firmy. Jedną z nich jest firma ELEKTROSON, której dzieckiem jest WebGrabber. Program ten ściśle współpracuje z Netscape Navigator 3.0, do tego stopnia ściśle, że praktycznie go nie widać. A działa następująco: klient w pakiecie oprócz WebGrabbera otrzymuje wspomnianego Netscape'a. Odpala go, szpera w internecie, a gdy chce znalezione informacje zachować, wybiera pewną drobną opcję (pod którą podpięty jest WebGrabber). W efekcie zawartość strony zrzucana jest na nagrywarkę CD-ROMów (CD-R). Mała rzecz, a jakże może cieszyć tych, dla których wyszukiwanie informacji w internecie nie jest tylko zabawą...

W Kolonii odbyły się targi Computer'96 Show, poświęcone w głównej części Amidze. Niestety, zauważalne jest coraz mniejsze znaczenie tego komputera na rynku, co znalazło odbicie w rozmiarach targów. Zainteresowanie zwiedzających budziły przede wszystkim trzy firmy: Phase5, proDAD i Haage & Partner (StormC). Phase5 zaprezentowała montowane na kartach Cyberstorm MKII dopalacze z procesorem PowerPC 603e 240 MHz (wersja developer). Karty działały ok. 3-5 razy szybciej od sprzętu z Motorolą 68060 50 MHz, przy czym - jak zapewniała firma - wersja końcowa dopalaczy (procesor PPC 604e 200 MHz, 64-bitowy dostęp do pamięci) powinna mieć większą moc około 2-3 razy. Aktualnie istniejąca wersja biblioteki ppc.library nie pozwala jeszcze jednocześnie korzystać z PPC i Motoroli, jednak wkrótce ma się to zmienić. Już w tej chwili legendarny A/Box (następca Amigi - patrz artykuł na stronie obok) w wersji prototypowej ma zostać zaprezentowany za rok, na następnych targach Computer'97. Z kolei proDAD pokazała swój, wzorowany na amigowym, system operacyjny - p-OS. Uruchamiany na procesorze 68060, działa z efektywnością przewyższającą stary Amiga-OS. Kilka faktów: p-OS może działać równolegle do AmigaOS, nie potrzebuje ROM-u z Kickstartem (jest za to plik rozmiaru 700 KB), posiada wbudowane oprogramowanie sieciowe (z możliwością wyświetlania programów uruchomionych na innym komputerze i trybem „cooperative applications", dzięki któremu kilka osób w sieci może pracować na jednym programie - nawet kursor myszy można przesuwać między stanowiskami pracy...), zaimplementowano RTG i obsługę 24-bitowej grafiki. p-OS ma lepszy multitasking od amigowego i został napisany w 100% w C, wkrótce ma pojawić się w wersji na PowerPC. proDAD umożliwia bezpłatne pobranie dokumentacji, includów i kodu dla zainteresowanych rozwojem systemu (ewentualne opłaty należy uiścić dopiero po napisaniu pierwszego programu „nie-public-domain"). Obecności firmy VIScorp na targach nie udało się wykryć.



Ekran systemu operacyjnego p-OS opracowanego na Amigi przez firmę proDAD.

Carl Sassenrath, jeden ze współtwórców Amig, nie współpracuje już z VIScorpem. Jako powód rezygnacji ze współpracy podał brak kompetencji firmy, zaległości w wypłatach, brak reakcji na wszelkiego typu uwagi i propozycje. Według jego słów: „VIScorp jest gorszy nawet od Commodore, aczkolwiek nigdy nie myślałem, że jest to możliwe". Optymistyczne...

Quadrant International Inc. opracowała ciekawą kartę do peceta - GraviStar - pracującą na złączu PCI. Pozwala toto na odtwarzanie DVD (dekodowanie video w MPEG-2, audio w AC-3 - Dolby Digital Surround itp.), oglądanie telewizji, słuchanie radia (FM) no i w ramach wodotrysków - digitalizacje na żywca sygnału wideo. Krótko mówiąc, robi się z tego... telepecet.

Skoro przy temacie telewizji jesteśmy, warto wspomnieć o zamierzeniach Mitsubishi. Firma zamierza wypuścić na rynek w czerwcu przyszłego roku DiamondWebTV, czyli taki „telewizorek" o przekątnej 42 cali, który dzięki wbudowanemu modemowi będzie umożliwiał dostęp do internetu. W ten sposób podczas „Wiadomości" będzie można m.in. pisać i odbierać pocztę elektroniczną. Przewidywana cena: 1200 - 1400 zielonych.

Panasonic nadgania zaległości w CD-ROMach. Najnowszy model, Big 5 10x CD-ROM, pozwala na pracę z dziesięciokrotną szybkością za cenę ok. 250 dolarów. Z kolei za jedyne 200 zielonych można postawić sobie na biurku inne dziecko Panasonica: małą kamerę video (kolor!) o symbolu PM-A110. Jest to analogowa kamera o rozmiarach nie przekraczających 10 centymetrów, której przeznaczeniem jest obsługa videokonferencji i digitalizacje obrazów. Na maj przyszłego roku firma zapowiada kamerę wielkości... jajka. Czy jej kształt będzie równie atrakcyjny, jak biologicznego pierwowzoru - nie wiadomo.

Znowu będzie o kamerach. Tym razem Hitachi Home Electronics zaprezentowała prototyp pierwszej cyfrowej kamery video, która zapisuje obraz w formacie MPEG-1. Kamera umożliwia zarówno zapisanie ruchomego obrazu wraz z dźwiękiem, jak też nieruchomych obrazów (w tym wypadku używa formatu MPEG lub JPEG). Wbudowany kolorowy wyświetlacz LCD o przekątnej prawie 2 cali pozwala na podgląd obrazu oraz na wyszukiwanie nagranych już widoków i klipów (odbywa się to przy pomocy małych przeglądówek, tzw. thumbnaili). Kamera zgrywa video na twardy dysk o pojemności 260 MB, co pozwala na zapamiętanie ok. 20 minut filmu w formacie MPEG lub 3000 grafik w JPEG-u. Ponieważ dysk można podłączyć do zwykłego peceta, nie ma problemu z przenoszeniem danych. Waga urządzenia: ok. 0.5 kilograma. Cena: ok. 2500 dolarów.

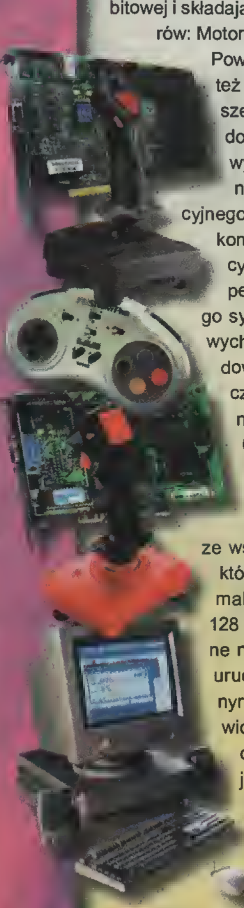
Problemy związane z zapewnieniem bezpieczeństwa danych w internecie to w tej chwili jedno z ważniejszych zagadnień, jednakże ich rozwiązywanie napotyka na problemy... ze strony administracji USA. Znany system kodowania PGP został w swoim czasie zakwalifikowany jako... eksport broni, co zaowocowało nawet rozprawą przeciwko autorowi. Opracowany ostatnio przez Hewlett-Packarda system kodowania International Cryptographic Framework (ICF) uzyskał zgodę stosownych władz. System ma zapewniać maksymalną ochronę danych, w tym poczty elektronicznej.

Jarosław Chrostowski

Niczym Feniks z popiołów...

Po latach posuchy wypełnionych mniej lub bardziej sprawdzonymi plotkami na temat Amigi koniec października przyniósł wreszcie nieco konkretnych informacji. Co prawda nie jest jeszcze ostatecznie wyjaśniona kwestia przejęcia Amigi przez VIScorp (chyba, że w rubryce „Wieści..." twierdzę inaczej, ale „Wieści..." są redagowane później, na 2 dni przed zamknięciem składu numeru...), jednak parę ciekawych informacji pojawiło się z innego źródła - ze znanej firmy Phase5. Po pierwsze: na początku przyszłego roku na rynku dostępne będą karty dopalaczy (a raczej: SUPERDOPALACZY) do Amig. Po drugie: w połowie przyszłego roku można będzie zakupić pierwsze egzemplarze zupełnie nowego komputera (a raczej: SUPERKOMPUTERA), który jako podstawowy system operacyjny ma wykorzystywać AmigaOS. Takie wiadomości to doprawdy miły prezent na Gwiazdkę, tym milszy, że szczegóły techniczne i ceny są co najmniej zadowalające.

Zanim przejdę do dania głównego, czyli opisu nowego komputera, parę słów o kartach przyspieszających. Karty te (do komputerów A3000, A4000 oraz A1200 z dopalaczami Blizzard i Cyberstorm) są wykonane w technologii 64-bitowej i składają się z dwóch procesorów: Motoroli 68040 (lub 68060) i PowerPC 604e (planuje się też wykorzystywanie tańszego 603e). Ponieważ do czasu ostatecznego wyjaśnienia praw własności do systemu operacyjnego Amigi nie można dokonywać w nim znaczących zmian, stąd aby zapewnić działanie samego systemu i dotychczasowych programów zdecydowano się na umieszczenie na kartach właśnie procesora z rodziny 680x0. Oba procesory będą mogły pracować jednocześnie, korzystając przy tym ze wspólnej pamięci RAM, która może być maksymalnie rozszerzona do 128 MB. Programy napisane na PowerPC mają być uruchamiane w odrębnym tasku, który byłby widziany przez system operacyjny tak samo, jak taski pracujące na 680x0. W efekcie otrzymujemy dwuprocesorowy system o ogromnej mocy obliczeniowej: wersja z 68060 z zegarem 50 MHz i PowerPC 604e taktowanym 150 MHz ma moc obliczeniową porównywalną z pecetami wyposażonymi w Pentium 250 MHz (jak Intel go zrobi...). Warto dodać, że są przewidziane karty z PowerPC 604e 200 MHz i wtedy jest jeszcze weselej.



A co z oprogramowania będzie chodziło na PowerPC? Może krótko wymienię, co ma się pojawić: **Cloanto**: Personal Paint 7.0, **Digita International**: Wordworth (plus inne produkty), **GP Software**: Directory Opus, GPFax, **Haage und Partner**: StormC, **Irseesoft**: Turboprint Professional, Picturemanager Professional, **Holger Kruse**: Amiwin, Miami, Maxon Computer: MaxonCinema 4D, **Nova Design**: ImageFX, Alladin 4D, **Oberland Computer**: Reflections, **ProDAD**: CockTel, Monument V3 Professional, Adorage, system operacyjny p-OS itd. Jak na początek - całkiem nieźle.

Skoro jest tak dobrze, to przejdźmy do cen. Nie są one niskie, choć trzeba dodać, że atrakcyjne: pamiętajmy o możliwościach sprzętu. I tak w okolicach marca 1997 roku (planowane pojawienie się kart na rynku) przyjdzie nam zapłacić następujące kwoty:

Konfiguracja	Cena
PPC 604e 150 MHz + 68040 25 MHz:	1275 DM
PPC 604e 150 MHz + 68060 50 MHz:	1830 DM
PPC 604e 160 MHz + 68040 40 MHz:	1350 DM
PPC 604e 180 MHz + 68060 45 MHz:	2100 DM
PPC 604e 200 MHz + 68040 40 MHz:	2000 DM
PPC 604e 200 MHz + 68060 50 MHz:	2500 DM

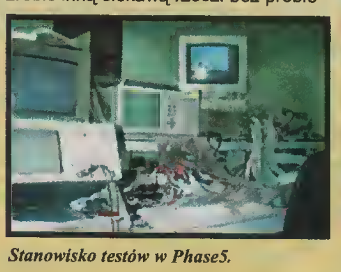
Karty będą dostępne również bez procesora 680x0 dla tych użytkowników, którzy już posiadają jakieś egzemplarze starej rodziny Motoroli. Właściciele kart Blizzard i Cyberstorm 68040 lub 68060 mają dodatkowe zniżki. Planowane wersje z tańszym procesorem PowerPC 603e na razie nie mają ustalonych cen.

Czas na danie główne, czyli dane nowego komputera o nazwie A/BOX. UWAGA! To nie będzie Amiga! Phase5 przygotowuje zupełnie nową maszynę, która ma być następcą naszej poczciwej przyjaciółki. Ze starej Amigi zostanie „tylko" system operacyjny. O ile sprawy modernizacji, rozbudowy i przeniesienia na PowerPC AmigaOS-a są opóźnione przez przedłużający się proces przejmowania Amigi przez VIScorp, to sprawy sprzętowe są praktycznie jasne. Phase5 zdecydowało się na kontynuowanie tradycji custom chipów i opracowuje własny układ. Jest to rozwiązanie bardzo dobre (gdyż z reguły wprowadza nową, zdecydowanie lepszą technologię) i bardzo złe (bo Phase5 też może zbankrutować, tfu, odpukać w niemalowanego peceta...). Nowy układ ma zajmować się integrowaniem funkcji komputera, maksymalnie odciążając przy tym procesor. Scalak ten, o wdzięcznej nazwie CAIPIRINHA (ogłaszam konkurs: jak to się czyta???) zajmuje się zarządzaniem dostępem do pamięci, funkcjami I/O, obsługuje DMA (w tym video i audio), pełni rolę blittera. CAIPIRINHA w formie prototypu ma być intensywnie testowana w pierwszym półroczu 1997 i w połowie roku ma być dostępna jako gotowy scalak VLSI wykonany w technologii 0.35 mikrometra CMOS ASIC. A co będzie potrafiła? Przede wszystkim: żegnajcie pamięci chip, fast, konwencjonalne, extended, expanded, video i inne. Jest tylko jeden typ pamięci! Cała pamięć widziana jest przez użytkownika jako ciągła. Osiąga się to poprzez wykorzystanie architektury Unified Memory Architecture - UMA (na marginesie: nowe komputery firmy Silicon Graphics są reklamowane właśnie jako produkty wykorzystujące UMA...). W efekcie wszystkie typy danych: programy, dane, grafika, dźwięk mogą być przemieszane, a jednocześnie mają do nich dostęp wszystkie inne układy systemu. Pamięć umożliwia przesyłanie 1.6 GB na sekundę, co jest wartością wprost oszałamiającą (w A4000 osiąga się kilka mega na sekundę). Rozszerzenie pamięci następuje poprzez włożenie standardowych 64-bitowych modułów SDRAM (w parach po dwa moduły, ze względu na 128-bitową tryb pracy). Maksymalny rozmiar pamięci - „zaledwie" 1 GB.

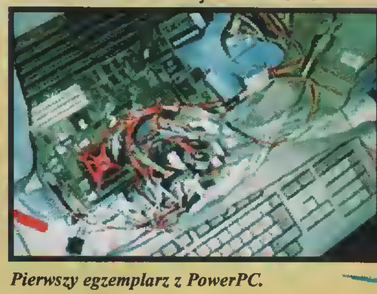
Co z grafiką? Całkiem przyzwoicie: CAIPIRINHA posiada dwa kanały video-DMA, z których jeden (220 MHz) pozwala na wyświetlanie grafiki w rozdzielczości 1600 x 1280 w 24 bitach przy częstotliwości odświeżania ekranu 75 Hz, drugi natomiast (135 MHz) umożliwia uzyskanie obrazu odpowiadającego systemom PAL/NTSC lub S-VHS. Rzecz jasna, na ekranie 1600 na 1200 w 24 bitach można otworzyć okno w trybie PAL/NTSC... Można także zrobić inną ciekawą rzecz: bez problemów mieszać różne tryby graficzne, zależnie od potrzeb. Potrzebujemy podkład do Workbencha w 8-bitach? Nie ma sprawy - jest. Może otworzymy na nim okienko w 16 bitach? No problem. To może jeszcze obok okienko w 24 bitach? Też możliwe. Jakby tego było mało, dzięki wykorzystaniu specjalnej techniki dostępu do pamięci (Random Access Display) okna mogą być praktycznie natychmiast (bo bez kopiowania danych w pamięci komputera) przemieszczane na ekranie wraz z całą zawartością, przy czym odtwarzane w oknie animacje lub sekwencje wideo nie ulegną zwolnieniu. A wirtualne ekrany? Żaden problem. Masz 100 MB zbędnej pamięci - możesz utworzyć ekran o rozdzielczości np. 4000 na 4000 pikseli, którego wycinek będzie widoczny na ekranie w rozdzielczości 1280 na 1024. Oczywiście scrolling ekranu jest całkowicie płynny. Wspomnieć należy, że CAIPIRINHA umożliwia tworzenie okien, które nie muszą być prostokątne (mogą mieć właściwie dowolny kształt) i że grafika może być przechowywana (i wyświetlana) w jednym z następujących formatów: RGB, YUV i CMYK. Na zakończenie tematu „grafika" dodam jeszcze, że CAIPIRINHA posiada jednostkę FAME (Flexible Area Movement Engine) umożliwiającą kopiowanie dowolnych fragmentów pamięci (niekoniecznie prostokątnych!) oraz jednostkę DSP-RISC, która posiada wbudowany zwarty zespół komend umożliwiający programowe kontrolowanie przetwarzania sygnałów wideo, dzięki czemu aplikacje do multimediów i zastosowań 3D powinny działać z rewelacyjną szybkością.

Oprócz grafiki CAIPIRINHA obsługuje dwa kanały dźwiękowe 16-bitowe o jakości CD. To niby tylko dwa kanały, ale wewnętrznie liczba wirtualnych ścieżek dźwiękowych jest limitowana wyłącznie pojemnością pamięci. FAME jest w stanie generować i miksować w czasie rzeczywistym ścieżki dźwiękowe zapisane w różnych formatach (także w 24-bitowym). Istnieją także pewne możliwości obróbki dźwięku przypominające DSP.

Z mniej interesujących (hmm....) rzeczy warto wymienić: zintegrowany kontroler szyny PCI (jak pisze Phase5: do tanich standardowych rozszerzeń



Stanowisko testów w Phase5.



Pierwszy egzemplarz z PowerPC.

o mniejszych wymaganiach), lokalną 16-bitową szynę DMA dla aplikacji I/O, zintegrowaną szynę IEEE 1394 (łącze szeregowe o dużej szybkbści).

Warto zwrócić uwagę, że przez cały czas coś mało słychać o samym procesorze - to wszystko to był opis jednego układu. Procesor w A/Boxie ma właściwie tylko jedno zadanie: przetwarzać dane (i słusznie, w końcu po to jest). Następca Amigi będzie wyposażony w procesor z rodziny PowerPC: 603e lub 604e. Gdyby komuś nie wystarczał jeden PowerPC, zawsze istnieje możliwość podłączenia drugiego (jedna z wielu zalet układu CAIPIRINHA). Dodatkowo w A/Boxie znajdziemy: zintegrowany kontroler Fast SCSI-II z zewnętrznym portem, zintegrowane złącze ISDN, dwa analogowe wejścia wideo, dzięki którym można równocześnie digitalizować obraz w jakości Y/C, wyjścia i wejścia audio. Klawiatura, mysz i inne urządzenia zewnętrzne są podłączane do łącza szeregowego.

Zarządzanie sprzętem ma przejąć system operacyjny AmigaOS, który ma mieć wbudowane funkcje umożliwiające obsługę wielu procesorów. W tej chwili jest to jeszcze AmigaOS 3.1, jednakże Phase5 w ścisłej współpracy z innymi firmami (VIScorp? ProDAD?) zamierza podjąć prace nad uaktualnieniem systemu (wspominają m.in. o nowym GUI).

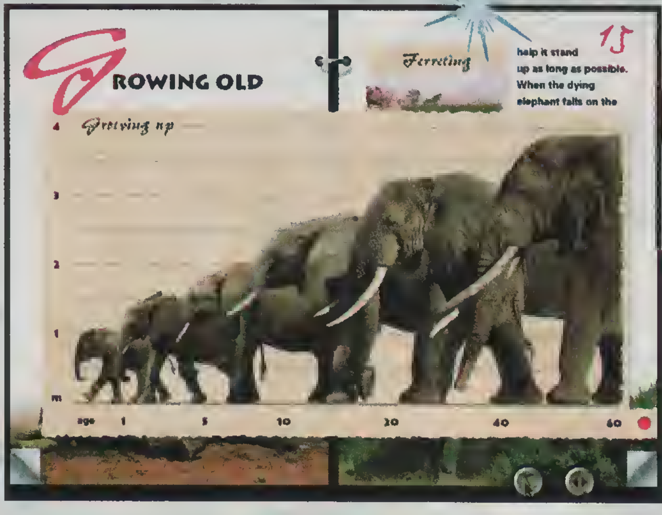
Czas na kubeł zimnej wody, czyli ceny. Przewidywany koszt komputerów low-level (czyli pełnosprawna wersja mini dla Gracza) to wartość około... 1500 DM! Phase5 chce się jednak na razie skoncentrować na zestawach w cenie od 3000 DM, wyposażonych w PowerPC 604e 150 MHz, 16 MB RAM, dysk twardy 1 GB i czytnik CD-ROM), pozostawiając produkcję małych A/Boxów innym firmom.

Pora na dwa zdania od autora artykułu, czyli ode mnie. To wszystko brzmi jak bajka, nawet uwzględniając spadek cen pecetów i wszelkich części elektronicznych oraz wzrost ich szybkości. To jest tak piękne, że obawiam się, czy Phase5 po drodze nam nie zbankrutuje... Miejmy nadzieję, że cały projekt zakończy się masową produkcją nowego wcielenia Amig. Zanim jednak pierwsze setki tysięcy egzemplarzy nie dotkną półek sklepowych, proponowałbym wstrzymać się z nadmiernym entuzjazmem. Pamiętacie Walkera, który nawet w jednej setnej nie był tak rewelacyjny jak to, co można przeczytać wyżej? Nigdy się nie pojawił, a oficjalne wytłumaczenie ESCOM-u było proste: zbyt duże koszty ukończenia projektu. Oby w przypadku Phase5 i następcy Amigi tak się nie stało.

Zbliża się Gwiazdka - czas prezentów i życzeń. Następnej Gwiazdki przed monitorem A/Boxa z systemem AmigaOS w kodzie procesora PowerPC życzy

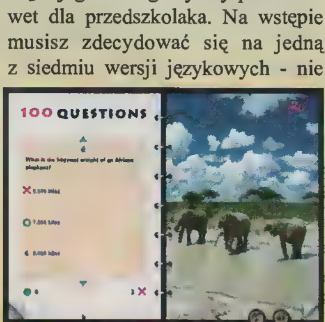
Jarosław Chrostowski

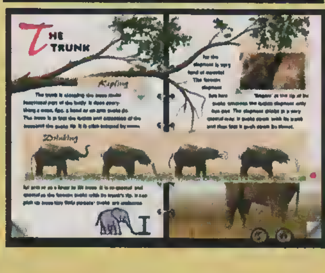
THE ELEPHANT



Czy zastanawiałeś się kiedyś jak to jest być słoniem, biegać po sawannach i przedzierać się przez ostępy dzikiej dżungli? Jak czuje się zwierzak, który bez cienia wątpliwości jest posiadaczem największych uszu, najdłuższego nosa, a także (co tu ukrywać) najbardziej wystających zębów? Gdyby ktoś kiedyś spytał Ciebie o słonie, z całą pewnością przyszłyby Ci na myśl porcelanowe kopie tych ssaków z trąbą wzniesioną ku górze, ewentualnie przypomniałbyś sobie jak przez mgłę jakąś wizytę w zoo z czasów dzieciństwa. Nie sądzę jednak, abyś potrafił zbyt wiele powiedzieć na ich temat - chyba, że studiujesz słoniologię... Jeśli właśnie stwierdziłeś, że twoja wiedza na temat szarych olbrzymów jest nieco uboga, a chciałbyś ją poszerzyć, mam dla Ciebie dobrą wiadomość - francuska firma **Infogrames** postanowiła uzupełnić lukę na rynku multimediów, wydając sidikowe kompendium wiedzy o słoniach zatytułowane **The Elephant**.

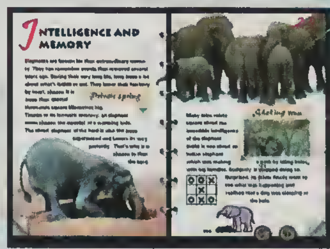
Sam program jest zrobiony z głową, a jego obsługa byłaby prosta nawet dla przedszkolaka. Na wstępie musisz zdecydować się na jedną z siedmiu wersji językowych - nie ma wśród nich, niestety, wersji polskiej, co dla osób stroniących od obcej mowy może być sporym utrudnieniem. Jednakże wystarczy pobieżne spojrzenie na spis treści, aby zorientować się, że rozmiary multimedialnej książki, w przeciwieństwie do tematyki, nie są słoniowe - trzydzieści stron to z pewnością niewiele. Przeglądając poszczególne rozdziały z pewnością zauważysz, że metoda przekazywania informacji została pomyślana w sposób umożliwiający jej łatwy odbiór zarówno przez pierwszoklasistę jak i sześćdziesięciolatka. Encyklopedia oprócz czystego tekstu zawiera różnego rodzaju zdjęcia, mapy, ilustracje i schematy. Do twojej dyspozycji są również filmy i radyjko, czyli dodatkowe informacje czytane przez lektora (w każdej wersji językowej zadbano o to, aby czytający mieli doskonałą dykcję). Dzieciom z pewnością spodobają się humorystyczne przerywniki animowane z różowym słoniem w roli głównej - można z nim nawet zagrać w kółko i krzyżyk.





Program **The Elephant** mimo małej objętości zawiera całkiem sporą ilość informacji, nie przydadzą się one jednak komuś poważnie zainteresowanemu słoniami. Jest to jednakże doskonały produkt w przypadku, gdy chcesz zdobyć ogólną wiedzę, popartą kilkoma ciekawostkami na temat tych olbrzymich ssaków. Niektóre fakty przedstawione w **The Elephant** są co najmniej zaskakujące, przykładowo - czy przypuszczałeś kiedykolwiek, że słonie należą do rodziny... krów morskich? Oczywiście, nie same ciekawostki składają się na tę encyklopedię. Jest w niej również mnóstwo informacji na temat życia codziennego słoni, ich zwyczajów, inteligencji, podziału na gatunki, hierarchii stada, rozmnażania i cała masa innych danych.

Nie można mieć żadnych zarzutów co do realizacji samego programu, gdyż został on zrobiony bardzo dobrze zarówno pod względem graficznym jak i dźwiękowym. Zawartość merytoryczna również, jak zresztą przystało na encyklopedię multimedialną, jest w porządku. Mimo to jest jedno ale... Nie jestem pewien czy produkt znajdzie wielu nabywców ze względu na poruszaną przezeń tematykę. Bądź co bądź raczej niewielu ludzi jest zainteresowanych słoniami - a szkoda, bo jak dowiedli tego programiści **The Elephant**, jest to naprawdę interesujący zwierzak, warty dokładniejszego poznania. Jeśli więc chcesz poszerzyć swoje horyzonty myślowe, dowiedzieć się jak żyją słonie w naturze i jakie funkcje spełniają w niewoli u człowieka, to encyklopedia ta warta będzie zakupienia. Podejrzewam, że obecnie jest to jedyna na rynku encyklopedia o słoniach zrealizowana w tak przystępnej formie. Zresztą, jak na ogólny poziom encyklopedii multimedialnych jest przygotowana na bardzo przyzwoitym poziomie.



Michał Nowakowski



The Elephant

PC	Mac
86 SX 25MHz	procesor 68030
D ROM,	8 MB RAM
ows 3.1 lub '95	System .1 CD-ROM

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90

WEB NEWS

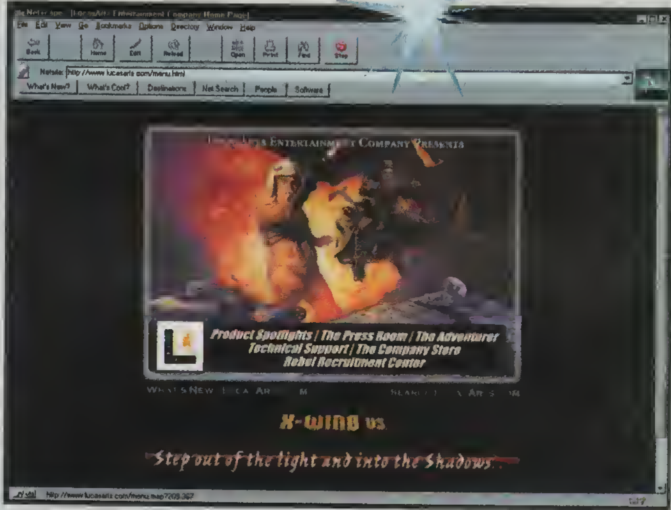
No i w ten sposób docieramy do trzeciego odcinka WebNewsów. Jak zwykle jest parę ciekawych stron WWW, w tym jedna podpowiedziana przez Jacka Kubackiego z Kamieńska. On też otrzymuje grudniową edycję CD ŚGK jako nagrodę za „Namiar miesiąca" (może przyjmiemy tę nazwę na stałe, co?). Nie obędzie się bez dwóch słów uwag pod Waszym adresem. Błagam, adresy swoje i webowe piszcie BARDZO WYRAŹNIE! Niekiedy odszyfrowanie jakiegoś wężyka przypomina mi użeranie się archeologów z egipskimi hieroglifami (stawiam raczej na archeologów...). Czekam na kolejne donosy na warte odwiedzenia miejsca w WWW - każdy ma szansę wygrania sidika, gdyż wyboru dokonuję wyłącznie z listów nadchodzących w danym miesiącu. Możecie donosić również na kolegów (:-)), o ile ich strony WWW są interesujące.

Jako motyw przewodni dzisiejszego spotkania proponuję to, co tygrysy lubią najbardziej: moc, szybkość, trochę zabawek do strzelania, czyli wizyty na stronach poświęconych wojskowym samolotom myśliwskim. Takie małe reminiscencje po bydgoskim Festynie Lotniczym...

Jarosław Chrostowski

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

http://www.lucasarts.com/menu.html



Ta firma nie wymaga wśród graczy większej reklamy. Kto nie zna Gwiezdnych Wojen albo Indiana Jonesa? Każdy miłośnik twórczości Lucasa powinien być zadowolony: jest wiele świetnych grafik, opisów nowych gier, screenshotów, FAQ-ów do gier, zapowiedzi. Rewelacyjna strona graficzna i bardzo dobrze przygotowane materiały opisujące poszczególne produkty firmy. Są tu opisy starszych produktów, takich jak X-Wing, The Dig, Rebel Assault 2, Dark Forces czy Afterlife (można nawet ściągnąć dema), jak i zapowiedzi tych gier, które dopiero pojawią się na rynku (jak choćby niecierpliwie oczekiwana X-Wing vs. Tie-Fighter czy Jedi Knight: Dark Forces 2). Pełni graczowego szczęścia dopełnia możliwość szybkiego wyszukiwania informacji na zadany temat. Jest to jedna z najlepiej prowadzonych stron WWW.

MANGA

http://pages.prodigy.com/vbaa85a/index.html

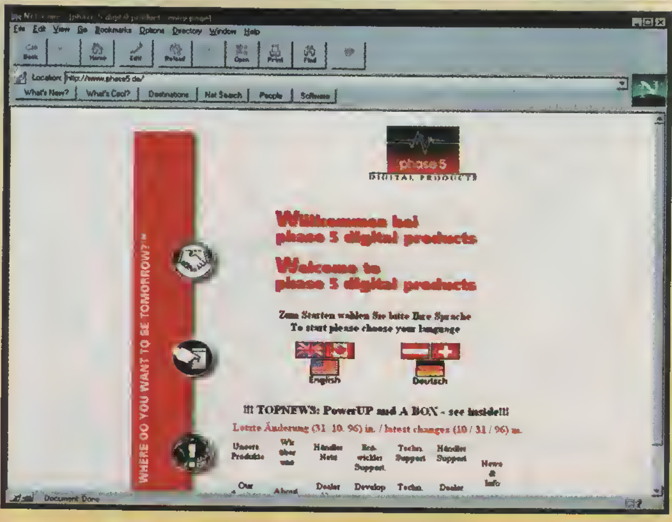


No to mamy Mangę. Do wyboru, do koloru, bowiem z podanej strony można przeskoczyć na różne ciekawe miejsca, jak choćby to, które widzicie na rysunku obok. Tysiące i miliony grafik i najświeższych informacji o panienkach z wielkimi oczami mogą mniej odpornych mangowców doprowadzić na skraj zawału. Obszerne archiwa rysunków do pobrania czekają na swoich zwolenników. Uprzedzam jednak, że jakość rysunków może być różna, choć większość to właśnie to, za co Mangę lubi się najbardziej. Ze względu na „zorientowanie graficzne" należy liczyć się z wydłużonym czasem wczytywania stron. Wiele linków pozwala na przenoszenie się do innych źródeł informacji o Mandze.

„Namiar miesiąca" podał Jacek Kubacki z Kamieńska.

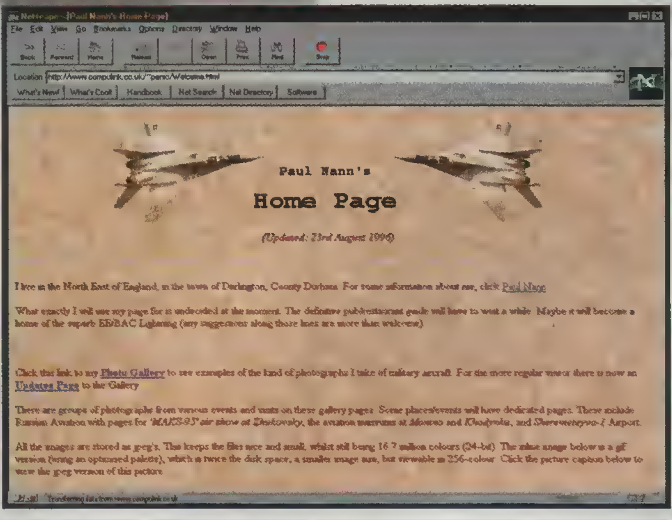
WELCOME TO PHASE5

http://www.phase5.de



Strony dla tych, którzy ciągle są wierni Amidze - tym osobom firmy Phase5 chyba przedstawiać nie trzeba. To jeden z najbardziej znanych producentów kart przyspieszających i graficznych, którego produkty cieszą się doskonałą opinią. Na stronach firmy znaleźć można bieżące informacje na temat prac nad nowymi kartami do Amig (Blizzard, Cyberstorm, program PowerUp), jest małe co nieco o sławnej CyberVision (w tym o nowej wersji 3D z procesorem ViRGE) i CyberGraphics, są szczegółowe informacje na temat nowego, dopiero konstruowanego komputera (A/Box). Również właściciele Macintoshy mogą dowiedzieć się, jak „dopalić" swój komputer. Jak na firmę zajmującą się sprzętem przystało, Phase5 bardzo poważnie podchodzi do internau-tów i często aktualizuje informacje na swoim serwerze.

Uwaga: strony korzystają z tablic, stąd ich wygląd w starszych ami-gowych przeglądarkach WWW może być



PAUL NANN'S HOME PAGE

http://www.compulink.co.uk/~panic/Welcome.html

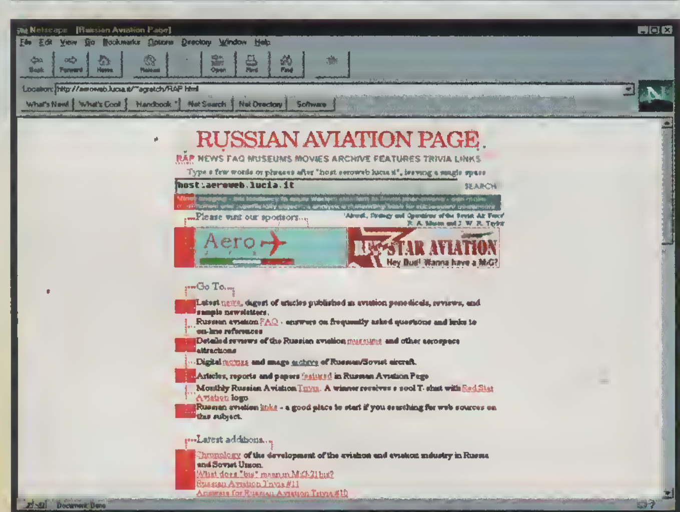
Jedna z wielu stron poświęconych samolotom, w znacznej części wojskowym myśliwcom, choć bardziej pokojowe maszyny też się znajdą. Zawiera setki zdjęć różnych samolotów, w znacznej części wykonane przez autora strony podczas pokazów lotniczych. Zgromadzone materiały są przejrzyście podzielone w grupy tematyczne („zimnowojenny" podział na Wschód i Zachód, wytwory przemysłu brytyjskiego i północnoamerykańskiego). W ramach każdej grupy grafiki porządkowane są według typów samolotów i firm. Można przyjrzeć się fotografiom wykonanym na licznych pokazach lotniczych - są tu między innymi zdjęcia z Bydgoskiego Festynu Lotniczego. Dobra jakość zdjęć, mało opisów. Interesujące linki na inne miejsca w WWW poświęcone lotnictwu.



FIGHTER PLANES

http://www.iaehv.nl/users/whergmns/jets.htm

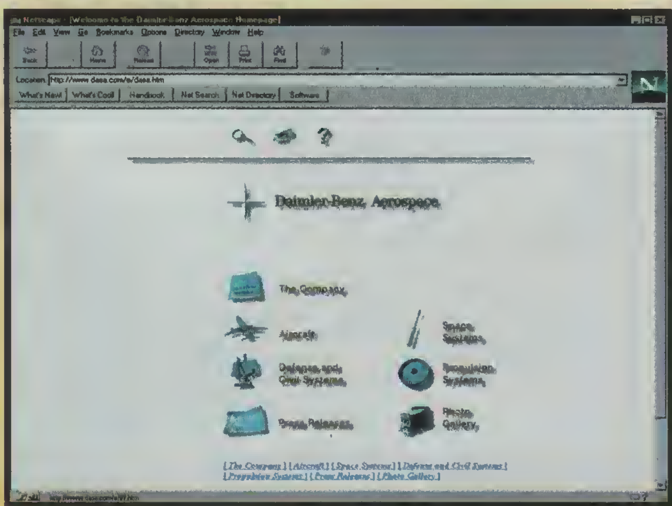
Całkowicie poświęcona myśliwcom, bardzo przejrzyście opracowana strona WWW. Choć nie ma tu oszałamiającej ilości zdjęć to jakość tych, które zamieścił autor, jest wysoka - są to jedne z najlepszych zdjęć, jakie można znaleźć w sieci (nie tylko pod względem jakości, ale także sposobu wykonania ujęć). Każdy typ samolotu ma podane w małej tabelce podstawowe parametry techniczne. Ponieważ do każdego opisu dołączany jest thumbnail (zmniejszona wersja grafiki) wczytanie strony trwa dość długo. Wypada jedynie żałować, że kliknięcie na jakiś wybrany thumbnail nie przenosi nas na nową stronę, na której można zobaczyć więcej zdjęć danej maszyny, a tylko rozpoczyna wczytywanie obrazka w oryginalnych rozmiarach.



RUSSIAN AVIATION PAGE

http://aeroweb.lucia.it/~agretch/RAP.html

Nasz wschodni (a raczej: północny) sąsiad - Rosja - cieszy się opinią producenta znakomitych myśliwców, choć często wykonanych w technologii, rzekłbym, „ręcznej". Tym niemniej maszyny są znakomite i nic dziwnego, że budzą duże zainteresowanie, szczególnie w tych krajach, przeciwko którym do niedawna były skierowane. Prezentowana tu strona zawiera obszerne opracowanie na temat produktów rosyjskiego przemysłu lotniczego. Oprócz wielu informacji (w tym opracowań poświęconych także starszym typom samolotów) można tu znaleźć wiele zdjęć i - co ciekawsze - filmów w formacie MPEG. Strony charakteryzuje profesjonalne podejście do tematu, choć ich szata graficzna nie jest zbyt wyrafinowana.



DAIMLER-BENZ AEROSPACE

http://www.dasa.com/e/dasa.htm

Daimler-Benz, jak się okazuje, nie jest wyłącznie specjalistą od limuzyn. Znajdziemy tu informacje na temat samolotów, w produkcję których firma jest mniej lub bardziej zaangażowana. Nie ma tu zbyt wiele miejsca poświęconego myśliwcom, choćby z tej przyczyny, że Daimler-Benz ma coś wspólnego praktycznie tylko z Eurofighterem i Tornado, jednakże zamieszczono kilka bardzo ciekawych zdjęć wymienionych maszyn. Na bardziej szczegółowe dane techniczne nie ma tu co liczyć - prawdę powiedziawszy załamałem się, widząc umieszczony tu opis techniczny Eurofightera (kilka parametrów w stylu: „ilość skrzydeł: 2"). Osoby preferujące wolniesze maszyny do zabijania mogą przyjrzeć się materiałom o Eurocopterze, natomiast bardziej pokojowo nastawieni do życia z pewnością zajrzą do informacji o Airbusie.

IGŁA W STOGU SIANA
CZĘŚĆ 3

Do niedawna furorę wśród internautów poszukujących czegokolwiek w sieci robiła AltaVista. Teraz mamy następcę: wyszukiwarka o nazwie HotBot, którą można znaleźć pod adresem *http://www.hotbot.com* zdetronizowała dotychczasowego króla. Nie dość, że zawiera znacznie więcej dokumentów (ponad 60 milionów, w tym 50 milionów zindeksowanych), to jeszcze przeszukiwanie przez nią internetu trwa tylko tydzień (w porównaniu do 2 tygodni na AltaViście), a czas odpowiedzi na pytanie jest podobny na obu serwerach. Wypada więc bliżej zapoznać się z nowym liderem.

Najpierw może parę słów o technice, która umożliwiła powstanie HotBota. W przeciwieństwie do innych wyszukiwarek internetowych firma Inktomi Corporation - twórca HotBota - zdecydowała się na wykorzystanie technologii równolegle działających komputerów (Network of Workstations NOW, czyli sieć stacji roboczych) w miejsce jednej supermaszyny. Modułowa budowa wyszukiwarki pozwala na dołączanie kolejnych komputerów w miarę zwiększania się World Wide Weba i ilości stron do przeszukiwania. Problemy techniczne są niebagatelne: ponad 50 milionów zindeksowanych stron WWW to około 0.5 terabajta danych (1 terabajt = 1024 gigabajty), które trzeba przeszukać w jakimś sensownym czasie. Oprócz możliwości stopniowego zwiększania mocy poprzez dołączanie kolejnych stacji roboczych, architektura modułowa ma wiele innych zalet, m.in. umożliwia działanie przeszukiwarki nawet wtedy, gdy część sprzętu uległa awarii bądź jest poddawana zabiegom konserwacyjnym (na przykład w tej chwili HotBot wykorzystuje setki dysków twardych 4 GB, które w sytuacji awaryjnej można bez kłopotu wymienić).

Szata graficzna HotBota jest więcej niż uboga, co spowodowane jest dążeniem do zredukowania do minimum czasu niezbędnego do przesyłania grafik. Tak więc po wpisaniu wcześniej wspomnianego adresu szybko pojawia się widoczek taki, jak na rys.1. W gadżet tekstowy wystarczy teraz wpisać poszukiwany ciąg znaków i kliknąć na „tarczkę" obok, by po chwili zobaczyć wypisane miejsca w sieci, które odpowiadają wstukanemu wzorcowi. Niektóre przeglądarki wysyłają prośbę o rozpoczęcie przeszukiwania już po wciśnięciu ENTER w gadżecie tekstowym, jednak nawet na nich ten sposób nie zadziała, gdy wpisuje się rozbudowany wzorzec (czyli gdy korzysta się z opcji MODIFY lub EXPERT) - stąd lepiej nabrać nawyku klikania w „tarczkę". Po przejrzeniu wyników możemy wpisać nowy wzorzec po kliknięciu na gadżet NEW SEARCH.

Jak należy wpisywać wzorce wyszukiwania? Reguły są proste i zbliżone do tych, które znamy już z AltaVisty. Wpisanie kilku wyrazów oddzielonych spacjami spowoduje, że dla każdego z tych słów będzie przeprowadzone osobne wyszukiwanie dokumentów, a następnie w pierwszej kolejności zobaczymy na ekranie adresy do tycb stron, na których wszystkie wpisane wyrazy występują jednocześnie. Na przykład:

Swiat Gier Komputerowych

zwróci wszystkie strony, na których występują słowa: swiat, gier, komputerowych. Jeśli chcemy wyszukać konkretne złożone wyrażenie, należy ująć je w cudzysłów (lub użyć opcji THE PHRASE w gadżecie FOR w menu MODIFY). Czyli wzorzec:

„Swiat Gier Komputerowych"

wyświetli teraz odnośniki tylko do tych stron, na których znajduje się wpisane wyżej wyrażenie. Jeśli dodatkowo chcemy, aby jakiś wyraz nie występował na poszukiwanej stronie, wtedy musimy wpisać go we wzorcu, umieszczając tuż przed nim znak '-':

„Swiat Gier Komputerowych" -tygodnik

HotBot na ogół nie rozróżnia dużych i małycb liter. Jeśli jednak uzna, że wpisany wzorzec jest „interesujący" pod względem zastosowanych dużych i małych liter, wtedy zwraca uwagę na ich wielkość. Jako przykład można użyć firmy NeXT. Wpisanie jej nazwy w postaci:

NeXT

zwróci tylko dokumenty ze słowem 'NeXT', zignoruje natomiast wszelkie 'next' czy 'NEXT'. Dodatkowo mamy możliwość używania operatorów boolowskich AND (i) oraz OR (lub). Tak więc wzorzec:

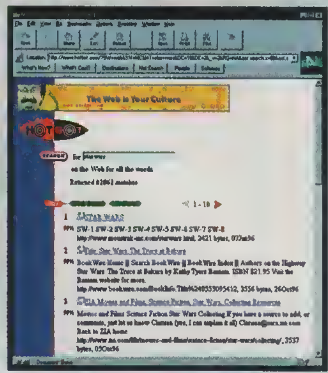
„Swiat Gier Komputerowych"
AND (gazeta OR miesiecznik)

oznacza strony, na których występuje tytuł naszej gazety oraz jedno ze słów: 'gazeta' lub 'miesiecznik'.

HotBot oferuje w menu MODIFY wiele ciekawych metod precyzowania wzorców. I tak używając w gadżecie FOR opcji ALL THE WORDS otrzymamy w rezultacie dokumenty, na którycb wpisane przez nas słowa czy całe frazy występują w dowolnej kolejności, niekoniecznie w tej, w jakiej były wstukane (wyrażenia te nie muszą również występować koło siebie). Uruchomienie ANY OF THE WORDS z kolei da standardowy efekt w postaci zbioru odnośników do stron, na których występuje choć jedno z podanych wyrażeń. Opcja MUST w gadżetach pośrodku ekranu jest znana: tu wpisuje się to, czego szukamy. Wyrazy, których nie chcemy znaleźć w szukanych dokumentach, można wstukać w pozycji MUST NOT. To, co znajdzie się z kolei w SHOULD spowoduje, że strony z podanymi słowami otrzymają wyższy ranking i pojawią się szybciej wśród zwracanych przez HotBota wyników. Niestety, brakuje możliwości wyszukiwania fragmentów słów, jednakże taka opcja ma pojawić się w najbliższej przyszłości. Mamy za to możliwość ograniczenia zasięgu przeszukiwania do pewnych miejsc, na przykład Weba (opcja THE WEB w SEARCH) czy usenetu (USENET NEWS w SEARCH), choć nie tylko. Ograniczenie może mieć również znaczenie geograficzne, o ile po kliknięciu na EXPERT wybierzemy w GEOPLACE jakiś obszar świata. Możliwe jest więc zawężenie przeszukiwania sieci do - na przykład - Europy lub nawet konkretnego kraju. Można również przeszukiwać wyłącznie miejsca związane z jakąś organizacją, o ile poda się w opcji CYBERPLACE adres tej organizacji (lub jego fragment). Możemy wyszukiwać też dokumenty pochodzące z określonego miesiąca, roku, nie starsze niż podany wiek (gadżety w opcji DATE). HotBot umożliwia też odnajdywanie określonego typu plików, na przykład grafik czy dźwięków (opcja MEDIA TYPE). HotBot pozwala także na odnajdywanie ludzi, których imiona i/lub nazwiska wpisuje się jako wzorce wyszukiwania po wybraniu w FOR opcji THE PERSON (kolejność wpisywania imienia i nazwiska nie gra w tym przypadku roli), daje także możliwość namierzenia konkretnego adresu (THE URL w FOR).



Rys.1 - Strona tytułowa HotBota.



Rys.2 - HotBot przypomina w działaniu AltaVistę.

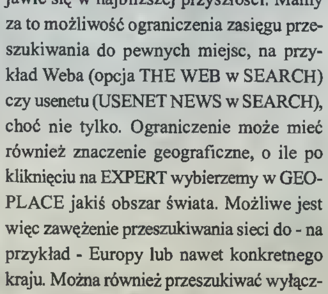
Przyjrzyjmy się rezultatom wyszukiwania. HotBot zwraca zwykle odnośniki do znalezionych stron w ilości równej 10 (wartość tę można zmienić poprzez modyfikację opcji SHOW znajdującej się u dołu ekranu w menu Expert). W ostatnim wierszu każdej pozycji wypisana jest data ostatniej modyfikacji dokumentu, na który wskazuje wyświetlony adres. Dodatkowo mamy ocenę (ranking), która informuje nas o stopniu zgodności znalezionego dokumentu z szukanym wzorcem. HotBot przy obliczaniu rankingu zwraca uwagę na ilość wystąpień słowa w dokumencie, występowanie szukanego słowa w tytule dokumentu, wielkość znalezionej strony, ilość występujących w dokumencie słów, które wpisaliśmy w opcji „Should Contain" itd.

Interesującą możliwość oferuje gadżet „Save As Default". Robi on dokładnie to, czego się można spodziewać: zapisuje w bazie dane o parametrach aktualnie używanego interfejsu graficznego. Dzięki temu po ponownym zalogowaniu na serwerze zobaczymy ekran w takim stanie, w jakim był po ostatniej naszej modyfikacji. Warunek niezbędny do zadziałania w/w opcji: HotBot musi znać nasz adres, czyli przeglądarka, z której korzystamy, musi posiadać możliwość identyfikacji użytkownika. Niestety, nie wszystkie przeglądarki to potrafią.

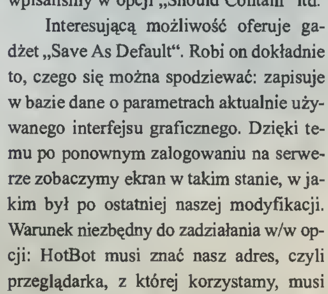
Korzystając z HotBota warto wiedzieć, że możliwe są czasami chwilowe przerwy w jego działaniu spowodowane rozbudową urządzeń. Trwają zwykle kilka minut i w tym czasie połączenie się z serwerem nie jest możliwe.

W internecie jest wiele przeszukiwarek, jednak niewiele jest naprawdę dobrych. HotBot zalicza się do tych lepszych. Wypada mi tylko mieć nadzieję, że szukanie prezentów pod choinką nie będzie wymagało tak wyrafinowanych narzędzi...

Jarosław Chrostowski



Rys.3 - HotBot w pytaniach i odpowiedziach.



Rys.4 - Krótki kurs obsługi.

AlfaTwin

Dystrybutor: P.H.U. MULTICOMP sp. z o.o., 57-350 Kudowa Zdrój, skr. poczt. 43

Tym razem będzie krótko, bo i rozpisywać się nie ma o czym. **AlfaTwin** to małe urządzenie, dzięki któremu do jednego peceta można podłączyć dwa joysticki/joypady czy inne wymyślne urządzenia obsługiwane przez graczy. Całość składa się z kabla długości ok. 1.5 metra, który z jednej strony zakończony jest wtyczką umożliwiającą podłączenie do portu joysticka w komputerze, z drugiej natomiast mamy małe pudełko z dwoma standardowymi gniazdami joya, dwiema diodami i jednym przełącznikiem. To wszystko.

Instalacja **AlfaTwina** jest prosta: wystarczy wyłączyć peceta, wetknąć wtyczkę do gniazda joya w komputerze, a do obu gniazd testowanego urządzenia wpiąć na przykład joysticki. Należy jeszcze tylko wybrać tryb pracy dla dwóch joysticków odpowiednio ustawiając mały przełącznik. Gotowe. Po włączeniu peceta można od razu sprawdzić poprawność działania sprzętu podczas - dla przykładu - małej bijatyki.



W czasie testów **AlfaTwin** sprawował się bez problemów, dając maksimum satysfakcji z notorycznego gnębienia drugiego gracza. Należy jednak pamiętać, że aby opcja obsługi dwóch joyów działała, gameport komputera musi posiadać możliwość obsługi dwóch takich urządzeń (a tak najczęściej jest). Poza tym nie wszystkie gry oferują możliwość skonfigurowania na dwa joye - zastanawia brak wyobraźni niektórych twórców gier.

Na zakończenie jeszcze dwie małe ciekawostki. Pierwsza to taka, że w trybie jednego gracza **AlfaTwin** posiada funkcję autodetekcji, automatycznie wykrywając ten joystick, który jest używany. Druga ciekawostka to - jak podaje producent - możliwość tworzenia kaskady do 3 **AlfaTwinów**, co pozwala na obsługę do 4 graczy. Opcji tej nie testowałem - oprócz braku armat (miałem tylko jednego **AlfaTwina**) chyba podświadomie obawiałem się kłopotów z opanowaniem gmatwaniny kabli...

Jarosław Chrostowski

boomerang

Producent: Przedsiębiorstwo Techniczno - Handlowe MATT Łódź

Oprócz co najmniej kilkunastu modeli joysticków można ostatnio dokupić do peceta czy Amigi także joypady. Ich triumfalny marsz rozpoczął się wraz z upowszechnieniem konsol do gier.

Firma **Matt**, która jest producentem opisywanego tu joypada **Boomerang**, to znany od kilku lat producent urządzeń do grania. W swojej ofercie **Matt** posiada joypady do praktycznie wszystkich typów komputerów i konsol. **Boomeranga** można więc podłączyć do peceta i Amigi, są także wersje na konsole (patrz opis w KONSOLI).

Samo urządzenie wykonaniem nie odbiega od innych popularnych joysticków **Matta**. Obudowa sprawia wrażenie nieco topornej, lecz równocześnie solidnej. Kabel (2 m., w wersji luksusowej) ma odpowiednią długość, a przyciski fire oraz duży klawisz kursora rozmieszczone są zgodnie z obowiązującymi standardami. **Boomerang** posiada łącznie siedem przycisków fire (6 + autofire). Pomysłem zasługującym na naśladownictwo wśród innych producentów tego typu urządzeń jest grzybek zakładany na klawisz kursora, który znakomicie ułatwia sterowanie we wszystkich ośmiu kierunkach.

Na pierwszy ogień poszły oczywiście platformówki. Joypad spisywał się w nich bez zarzutu. Następnie na tapetę wziąłem gry doomopodobne - również i tutaj nie miałem najmniejszych kłopotów. Szczerze mówiąc, dopiero przy jego użyciu niektóre, wcześniej nie do przejścia poziomy, teraz pokonywałem praktycznie bez problemu. Naturalnie granie **Boomerangiem** wymaga pewnego przyzwyczajenia. Joypad działał wszędzie, gdzie przewidziana była jego obsługa, jak również w większości gier przeznaczonych tylko dla joysticka. Podczas całego testu urządzenie spisywało się bez zarzutu i nie sprawiało większych kłopotów, jeśli nie licząc paru typowych dla produktów tej firmy mankamentów. Były to: ciężko pracujący klawisz kursora i przyciski fire, zbyt krótki kabel w wersji standard (tylko 1 m), za małe i zbyt twarde przyciski fire na przedniej ściance (dają się we znaki nawet po krót-kim graniu). Ostatnim z minusów jest zbyt krótka, tylko 3-miesięczna gwarancja.

Ogólnie jednak rzecz biorąc joypady firmy **Matt** to dość ciekawa propozycja, szczególnie ze względu na cenę i trwałość. Sądzę, że po usunięciu kilku wymienionych przeze mnie mankamentów **Boomerangi** stanowić będą poważną konkurencję dla kilkakrotnie droższych joypadów firm zachodnich.

Dariusz Lewkowski



KONKURS „100 sidików" - LAUREACI!!!

Nasz świąteczny „sidikowy" konkurs zakończył się - dzięki za lawinę listów z kuponami konkursowymi. Redakcyjna sierotka Małgosia miała pełne ręce roboty, a wyniki zabawy zamieszczamy poniżej. Wszystkie nagrody zostaną przesłane pocztą i na Gwiazdkę powinny znaleźć się u szczęśliwców. Gratulujemy!

Krystian Lech Anusik (Przechowo)
Adrian Bartkiewicz (Bydgoszcz)
Wiesława Bączkowska (Tryszczyn)
Radek Bednarowski (Włocławek)
Michał Biernacki (Wrocław)
Damian Broncel (Woźniki)
Krzysztof Buczel (Piła)
Sebastian Bujak (Gorzów Wlkp.)
Romuald Burczyk (Piła)
Andrzej Cejmer (Grudusk)
Dobrochna Ceranowicz (Koźmin Wielkopolski)
Krzysztof Ciemniak (Bydgoszcz)
Robert Cirkot (Piotrków Tryb.)
Zbigniew Cypko (Aleksandrów Kuj.)
Monika Czajkowska (Toruń)
Marek Czerwieniec (Radom)
Jerzy Czuczman (Łódź)
Robert Czulda (Łódź)
Bartek Ćwiękała (Oświęcim)
Jan Dąbrowski (Szczecin)
Andrzej Dębski (Szczecin)
Kamil Dragosz (Kraków)
Patryk Giszter (Olsztyn)
Maciej Głogowski (Gdynia)
Sławomir Górniak (Warszawa)
Tomasz Grabowski (Toruń)
Anna Grebieniow (Grodzisk Wielkopolski)
Sławek Gwizdała (Cekcyn)
Adam Hućko (Gliwice)
Paweł Jakubowski (Gdynia)
Krzysztof Janarz (Bydgoszcz)
Krzysztof Klepczyński (Dobrcz)
Mariusz Kliszczewski (Tomaszów Lub.)
Tomasz Klita (Krosno)
Dariusz Kolaczek (Starachowice)
Krzysztof Kopczyński (Górzyca Odrzańska)
Maciej Kowalski (Bydgoszcz)
Grzegorz Kożuchowski (Czarne)
Adam Kruk (Poznań)
Monika Kumor (Kielce)
Jacek Kusmus (Piła)
Dariusz Kusal (Choszczno)
Adam Lahrenz (Pobiedziska)
Grzegorz Lenort (Racibórz)
Jakub Leśniak (Żywiec)
Grzegorz Lubos (Bytom)
Tomasz Łąkas (Będzin)
Paweł Moderhak (Gdańsk)
Filip Majewski (Lipno)
Marcin Maleszko (Kobyłka)
Leszek Małachowski (Rybnik)
Bartek Mamzer (Piotrków Tryb.)
Grzegorz Marek (Wrocław)
Artur Mazur (Katowice)
Daniel Mężyk (Nowy Sącz)
Janusz Michalski (Poznań)
Marek Mielnicki (Ostrołęka)
Bartek Mika (Skierniewice)
Mirosław Miszkiel (Gdańsk)
Konrad Moczulski (Łowicz)
Wojciech Obst (Poznań)
Marta Olczak (Szczecin)
Rafał Olejnik (Katowice)
Łukasz Pałecki (Zakopane)
Sebastian Panczek (Tychy - Urbanowice)
Adam Paszenda (Rybnik)
Michał Piotrowski (Olsztyn)
Krzysztof Płowczyk (Katowice)
Urszula Placzek (Bodzewo)
Jacek Płociennniczak (Bydgoszcz)
Łukasz Połcyn (Wrocław)
Paweł Porządny (Poznań)
Andrzej Potapiński (Dębno Lubuskie)
Kubuś Purski (Rawa Maz.)
Maciej Rabiej (Krzyż Wlkp.)
Paweł Rapczyński (Warszawa)
Andrzej Rataj (Warszawa)
Jakub Rembacz (Międzychód)
Michał Rybak (Stare Pole)
Grzegorz Rymkiewicz (Puławy)
Tomasz Spychalski (Bydgoszcz)
Przemysław Sternal (Karczew)
Adam Stępniewski (Wrocław)
Ireneusz Stołowski (Poznań)
Witold Szczepański (Turek)
Jacek Szlendak (Toruń)
Hubert Szydło (Kraków)
Magdalena Szymańska (Poznań)
Michał Świątek (Pruszcz Gdański)
Tomasz Tippe (Olsztyn)
Dominik Tkocz (Rybnik)
Piotr Tomaszewski (Warszawa)
Marcin Trusz (Biłgoraj)
Piotr Welnicki (Warszawa)
Piotr Włodarczyk (Warszawa)
Przemysław Wojtasik (Radomsko)
Adam Woźniak (Łódź)
Marcin Zabawa (Siemianowice)
Andrzej Zalewski (Łódź)
Norbert Zieminiak (Szczecin)

BEZ PRĄDU

NECROMUNDA

Witajcie gracze! Boże Narodzenie już za pasem i świąteczny nastrój zapanował również w redakcji Świata Gier Komputerowych. Użyłem czasu przeszłego ponieważ klimat odszedł w niepamięć natychmiast po tym, jak jednocześnie zgasły światła, kolorowe lampki na choince i wysiadł elektryczny grzejnik (jak widać na prądzie nie można polegać). Obecnie panowie redaktorzy śpiewają kolędy w rytm energicznych przytupywań (kto by pomyślał, że temperatura w zamkniętych pomieszczeniach spada tak szybko), przyświecając sobie przy tym żarzącymi się papierosami, pośpiesznie zapalonymi przez kilku redakcyjnych nałogowców. Pora, abym wkroczył do akcji.

Zgodnie z obietnicą z ostatniego numeru ŚGK, w tym miesiącu składam raport z badań nad grą Necromunda, znanej angielskiej firmy Games Workshop. Pozycja ta jest zaliczana do „bitewniaków", jednakże w istocie zawiera w sobie elementy wielu innych rodzajów gier, np. planszówek, a także w nieznacznym stopniu rolplejów. Tym, którzy nie orientują się w systemach bitewnych, postaram się pokrótce wyjaśnić całą ideę. W przypadku Necromundy i jej podobnych rozgrywka nie toczy się na planszy, tylko na zwykłym stole. Oczywiście, mebel ten może, a w niektórych przypadkach nawet musi, zostać udekorowany wszelkiego rodzaju budynkami, wzgórzami, drzewami itp. Zabawa polega na toczeniu walk pomiędzy dwoma armiami za pomocą metalowych i plastikowych figurek przedstawiających pojedynczych żołnierzy, oddziały kawalerii, a nawet straszliwe potwory. Jednakże, jak już wspomniałem, Necromunda odbiega nieco stylem rozgrywki od przeciętnej gry bitewnej.

Gracze w Necromundzie nie dowodzą potężnymi armiami, składającymi się z setek figurek, a na polu walki nie pojawiają się ogromne machiny wojenne. W zasadzie gra nie polega na toczeniu bitew, a potyczek pomiędzy kilkunastoma śmiałkami. Każdy z graczy kieruje poczynaniami stworzonego uprzednio gangu. Wszystko dzieje się w Underhive - dolnych partiach gigantycznego miasta Hive, na planecie Necromunda. Tłem dla zaciekłych walk o nowe tereny, dominację bądź przeżycie są zrujnowane fabryki, opuszczone ludzkie osiedla i nieużywane od długiego czasu kanały.

Aby rozpocząć pierwsze potyczki, nie musisz wydawać zawrotnych sum. Wszystko, co jest potrzebne do gry, znajduje się w dużym pudle podstawowym, a jeśli znasz kogoś, kto już wcześniej kupił zasady, wystarczy zaopatrzyć się w zestaw, w którym znajduje się osiem figurek wojowników - liczba ta jest w zupełności wystarczająca. Wracając do podstawki Necromundy, trzeba przyznać, że firma Games Workshop nie żąda pieniędzy za nic. W olbrzymim pudle znajduje się mnóstwo kartonowych budynków i przejść, dzięki którym można stworzyć niepowtarzalne scenerie bitew. Należy wspomnieć, że ze względu na specyfikę gry, potyczki MUSZĄ się odbywać przy użyciu „terenów" - bez nich cała zabawa traci swój charakter i sens. Oprócz tego podstawka zawiera 24 plastykowe figurki (dwa różne gangi po 12 modeli), różne pomoce do gry, np. calowe linijki, żetony i najważniejsze zasady spisane w postaci krótkich podsumowań. Najistotniejsze są jednakże podręczniki. W pudełku znajdują się dwie książeczki - Rulebook i Sourcebook. W pierwszym ze wspomnianych przewodników opisana została mechanika gry, a w drugim zamieszczono informacje o świecie gry, a także o możliwościach rozgrywania pełnych kampanii swoimi gangami.

Przygotowanie do gry powinno się rozpocząć od wybrania Domu, z którego będą pochodzili członkowie gangu, nad którym gracz obejmie kontrolę. Według zasad podstawowych dostępnych jest osiem Domów:

- Dom Orlock - górnicy Underhive. Wydobywają różne materiały, handlując nimi później z Gildiami. Zażarci wrogowie Domu Delaque, któremu niegdyś podebrali kontrakt na wydobycie (12 plastykowych figurek Orlocków znajduje się w podstawce).

- Dom Goliath - prawdziwi twardziele. Żyją w najbardziej uciążliwych warunkach w całym Underhive i tylko najsilniejsi z nich są w stanie przeżyć. Uważają całą resztę świata za słabeuszy (12 plastykowych figurek Goliathów znajduje się w podstawce).

- Dom Escher - w tym Domu walczą wyłącznie kobiety. Ich mężczyźni są słabi i ułomni, a poza tym rodzi się ich niewielu. Wszystkich facetów traktują jako gorszy rodzaj człowieka przeznaczony do służby i ... - z całą pewnością nie do walki.

- Dom Van Saar - spośród wszystkich Domów oni najbardziej rozwinęli technikę. Mimo iż nie mają technologii ani broni bardziej zaawansowanej niż pozostali, wyprodukowany przez nich sprzęt osiąga u przedstawicieli Gildii najwyższe ceny.

- Dom Delaque - powszechnie uważani są za szpiegów. Tajemniczy, szybcy i skuteczni - niejeden szlachcic używał ich do zdobywania informacji bądź dokonywania dywersji. Z powodu warunków w jakich żyją, większość z nich nosi przyciemniane gogle; znaczna część Delaque jest również łysa.

- Dom Cawdor - fanatycy religijni, zwolennicy Kultu Oczyszczenia. Przestrzegają bardzo surowych zasad swojej wiary, która między innymi nie pozwala im nigdy pokazywać swoich twarzy. Wszyscy, którzy nie uznają ich wartości, nie są godni życia.

Po wybraniu Domu, należy zwerbować sobie gang. Odbywa się to poprzez wydawanie określonej ilości pieniędzy, która dla każdego gracza jest taka sama. Te fundusze należy spożytkować na zakup członków gangu. Są ich cztery rodzaje:

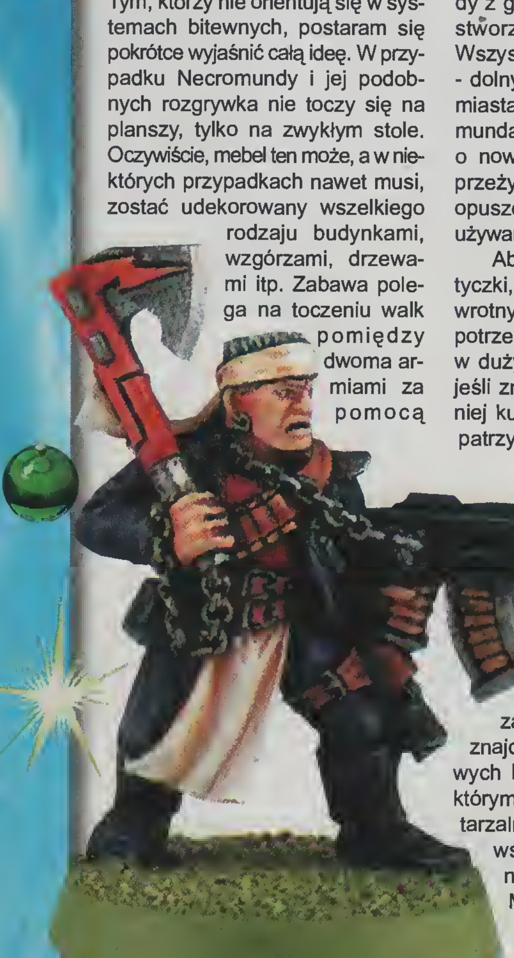
Leader - przywódca,

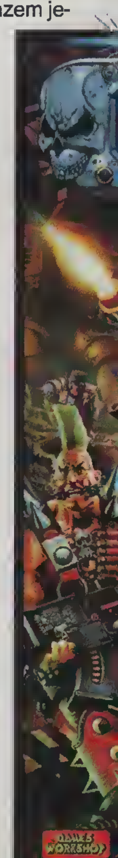
Heavy - technik, a zarazem jedyny członek gangu zdolny do posługiwania się ciężką bronią,

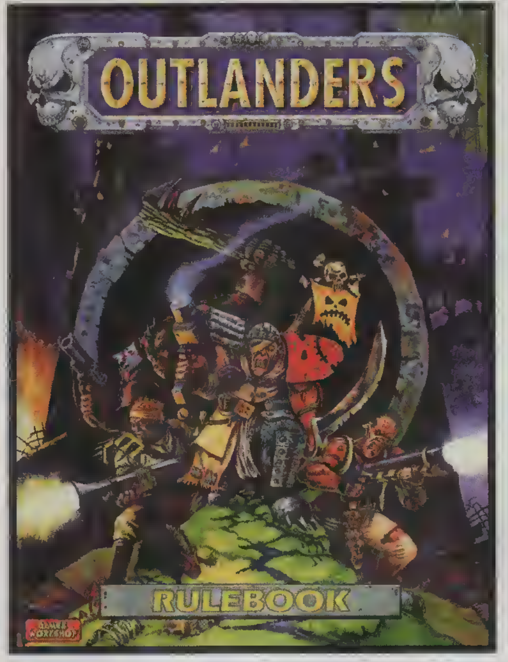
Ganger - zwykły szeregowiec,

Juve - niedoświadczony młokos.

Po skompletowaniu składu, trzeba odpowiednio wyekwipować swoich ludzi. Szeroki asortyment broni kusi każdego gracza, jednakże wybór jest nieco ograniczony, ponieważ dany żołnierz nie może mieć innej broni podstawowej, niż ta, jaką trzyma w ręku reprezentujący postać model. Zasada ta nie odnosi się do granatów, specjalnego sprzętu oraz noży, a w przypadku pistoletów da się ją ominąć, jeśli figurka ma kaburę - może znajdować się w niej każdy rodzaj pistoletu. To ograniczenie wcale nie uprzykrza rozgrywki, jakby się mogło wydawać, pozwala natomiast na rozpoznanie kon-









kretnych członków gangu na polu walki.

Gdy gang został już skompletowany, można do niego dołączyć kilku najemników. Mogą to być:

- Scum - zwykłe śmiecie i degeneraci, którzy za pieniądze zabiliby własne matki;

- Bounty Hunter - doświadczeni łowcy nagród, nierzadko sami należący niegdyś do gangów, kosztowni, ale znający się na rzeczy;

- Ratskin Scout - „Indianie" Underhive, doskonale znający tereny i niebezpieczeństwa czyhające w podziemnych tunelach i opuszczonych osiedlach, oprócz tego doskonali wojownicy.

Zasadnicza rozgrywka dzieli się na tury, w których z kolei wyróżniamy cztery fazy. Są to kolejno:

Movement - faza ruchu,

Shooting - faza strzelania,

Hand to hand combat - faza walki wręcz,

Recovery - faza, w której testowana jest m.in. odwaga.

W czasie bitwy gracze kolejno podejmują akcje; mogą one być różne dla każdego modelu. Zasady dotyczące walki, poruszania się, a także czynników psychologicznych wydają się być proste, nawet zbyt proste, jednakże w praktyce staje się jasne, że każdy szczegół został dokładnie przemyślany i przetestowany. Całość jest łatwa do zapamiętania i dosyć realistyczna (może poza Bottle Testem, który w niektórych przypadkach jest nielogiczny).



Oprócz mechaniki gry opisano także zasady prowadzenia kampanii, czyli ciągów połączonych ze sobą bitew. Grając według tego wariantu, kolejne walki rozgrywane są tymi samymi wojownikami, którzy stopniowo zdobywają nowe tereny, umiejętności, zwiększają się ich współczynniki, nawiązują przymierza, kupują nowy sprzęt, odnoszą rany, które mają wpływ na ich zdolności bojowe. Taka gra sprawia największą frajdę.

Po przeczytaniu zasad podstawowych można odnieść wrażenie, że tak naprawdę ta gra nie może już być lepsza. Panowie z Games Workshop pokazali jednak, że jest to możliwe, wydając dodatek Outlanders. Rozszerzenie to ukazało się w formie małego pudła, w którym „upchnięto" kilka nowych budynków (rzecz zawsze przydatna w przypadku Necromundy) oraz podręcznik. Nowe zasady opisują sposób, w jaki można stać się wyjętym spod prawa, a także życie ludzi, którzy stali się wyrzutkami wśród wyrzutków (życie tytułowych outlanderów jest naprawdę ciężkie). Przedstawiono również cztery nowe gangi, które z założenia są wyjęte spod prawa:

- Scavvies - zmutowane stwory, które niegdyś były ludźmi. W ich szeregach walczą nawet zombie.

- Redemptionists - fanatyczni wyznawcy Kultu Oczyszczenia, wielu spośród nich to szaleńcy. Ich Krucjaty mają na celu oczyszczenie niewiernych poprzez ich... spalenie.

- Ratskin Renegades - „Indianie" Underhive, nierzadko zmuszeni do opuszczenia swoich domostw, po tym jak ich rodziny poniosły śmierć na skutek działalności gangów bądź Gildii. Ich życie to wieczne poszukiwanie zemsty.

- Spyre Hunters - młodzi arystokraci schodzący „z góry" dla rozrywki, jaką jest dla nich zabijanie. Często zapuszczają się do Underhive, aby powiększyć swoją sławę na „polowaniu".



Oprócz nowych gangów, wprowadzono dodatkowych najemników, a wśród nich:

Wyrds - telepaci, ludzie posiadający nadprzyrodzone moce, ukrywający się przed tymi, którzy uważają ich za mutantów;

Pit Slaves - zbiegli z Gildii niewolnicy, którzy wiecznie ukrywają się z obawy przed karą.

Ciekawym pomysłem są także specjalne postacie, które mogą być wynajmowane przez gangi. Są to potężni osobnicy, którzy swoich usług nie sprzedadzą każdemu, a jeśli godzą się na współpracę, przebiega ona na ich warunkach. Do zasad dodatkowych w Outlanders można zaliczyć statystyki potworów z Warhammera 40.000, które gracze mogą wprowadzić do swoich bitew. Radziłbym to robić raczej rzadko.

Oho! Mój czas powoli się kończy. Elektryk, pospiesznie wezwany przez redaktorów, właśnie wkręca nowe bezpieczniki i za chwilę znów zabłysną lampki, a przede wszystkim zrobi się ciepło (całe szczęście, bo gorąca kawa już się skończyła). Na zakończenie chciałbym Tobie Graczu życzyć Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku, a także moc gier pod choinką, tych na prąd i tych bez prądu.

I jeszcze jedno. Jeśli plotki są prawdziwe, w przyszłym miesiącu możesz się spodziewać zmian w tej rubryce, ale na razie - cicho sza! W styczniowym numerze Magic: The Gathering.

Michał Nowakowski
Jezekal „Badass"

PS. - Materiały do artykułu udostępnił sklep „Złoty Smok" w Bydgoszczy.

System: Necromunda
Wydawca: Games Workshop
Rodzaje potrzebnych kostek: d6
Cena: Necromunda - 150 zł, Outlanders - 82 zł
OCENA:
Grywalność: 9/10
Przejrzystość zasad: 8,5/10
Opis świata gry: 5/10
Jakość wydania: 9,5/10
Ogółem: 9/10

OSTATNI SMOK Z KOMPUTERA





Czasem usłyszysz jakąś historię i nie je teś w stanie [illegible]yrzucić jej z głowy. [illegible] właśnie tkwiła we mn[illegible] chociaż [illegible] początku był to niezbyt chodliwy [illegible]emat w Hollyw[illegible]. Wiele osó[illegible] było wystrasz[illegible]nych po[illegible]ysłem zrobi[illegible]enia filmu o gadającym smok[illegible]. Gdy powst[illegible] [illegible]ras[illegible]c Park" zrozumiała[illegible] że technolo[illegible] nie jesteśmy gotowi by po[illegible]o życia Draco"

Raffaella de Laurentiis, producent

„Ostatni smok" to utrzymana w gatunku filmu akcji mieszanina przygody, romansu, humoru i przede wszystkim efektów specjalnych. To również powrót do popularnego w fantasy tematu: przyjaźni rycerza i smoka. Akcja filmu rozgrywa się w rozdartym wojną domową X stuleciu, kiedy to młody książę Einon postanawia pomścić śmierć swego ojca - okrutnego tyrana. Mimo opieki walecznego Bowena, rycerza Prastarego Arturiańskiego Kodeksu, zostaje ciężko ranny. Jedynym ratunkiem dla umierającego młodzieńca jest pomoc smoka, który zgodnie z celtyckimi legendami posiadaj cudowną i wszechpotężną moc. Wezwanie matki chłopca, królowej Aislinn nie pozostaje daremne, jednakże zanim smok uzdrowi Einona, ten musi złożyć przysięgę, że będzie miłosiernym i mądrym władcą. Niestety, Einon staje się jeszcze większym despotą, niż jego ojciec. Bowen przekonany, że to smok zatruł serce jego wychowanka, postanawia poświęcić resztę życia tępieniu smoków. Po dwudziestu latach niegdyś szlachetny rycerz jest zgorzkniałym, cynicznym łowcą opętanym swoją obsesją zabijania smoków; ślepym na nędzę i cierpienie poddanych bezlitosnego Einona. W wędrówce towarzyszy mu sympatyczny mnich Gilbert, poeta i znakomity łucznik. Pewnego dnia na swej drodze spotykają ostatniego pozostającego przy życiu smoka, którego kolekcja szkieletów zabitych rycerzy jest nie mniejsza, niż zestaw smoczych rogów Bowena. Wynik zaciętego pojedynku pozostaje nierozstrzygnięty, albowiem obydwaj przeciwnicy są równi sobie pod względem sprytu i umiejętności walki. Postanawiają zawrzeć układ: Draco, takie bowiem imię nosi smok, od tej pory będzie napadał na wsie i osady, a Bowen za każdym razem w odpowiednim momencie pospieszy na ratunek. Wybawienie będzie jednak słono kosztować szczęśliwych mieszkańców. W ten sposób dawni wrogowie wiodą życie, będące cieniem zamierzchłej chwały. Wszystko ulega zmianie, gdy spotykają Karę, córkę przywódcy rewolty wymierzonej przeciwko Einonowi. Postanawiają również walczyć o przywrócenie prawdy, honoru i sprawiedliwości w królestwie. Wkrótce odkryją, że całkowite zwycięstwo nad Einonem może być osiągnięte jedynie za ogromna cenę, los króla jest bowiem nierozerwalnie związany z losem smoka.

Pomysłodawczynią i producentem całego przedsięwzięcia jest Raffaella de Lauretiis, córka słynnego włoskiego producenta, która od 15 roku życia związana jest z przemysłem filmowym. Do tej pory wyprodukowała m.in. obydwie części przygód Conana i słynną „Diunę" Davida Lyncha. Reżyserię postanowiła powierzyć Robowi Cohenowi, z którym współpracowała przy filmie „Smok: Historia Bruce'a Lee". Razem wybrali obsadę „Ostatniego smoka". W Bowena wcielił się Dennis Quaid, jeden z najwszechstronniejszych aktorów Hollywoodu. Na planie towarzyszyli mu dwaj znakomici aktorzy brytyjscy: David Thewlis w roli Einona i Pete Postlethwaite jako Gilbert.

„Wyzw[illegible]nie filmu polegało na tym, że w przeciwieństwie do dinozaurów z „Jurassic Park" Spielberga, Draco nie jest wyłącznie zwierzęciem. To prawdziwy smok o wysokości pięciu i długości trzy[illegible]astu metrów który mówi, wyraża emocje, ma uczucia, duszę i poczucie humoru".

Rob Cohen, reżyser i producent.

Główną postacią filmu jest stworzony za pomocą komputerów Draco. Tytułowy smok został zaprojektowany przez Phila Tippeta. Laureat Oscara za efekty specjalne do filmu „Powrót Jedi" i twórca m.in. dinozaurów w „Jurassic Park", oparł swój projekt na otoczonych religijną czcią chińskich i japońskich smokach. Twórcy filmu od początku chcieli, aby Draco był smoczym odpowiednikiem jednej z największych gwiazd kina, jaką jest Sean Connery. Brytyjczyk dość szybko zgodził się użyczyć Draco swego głosu. Potrzebny był nie tylko głos. Wygląd smoka, jego ekspresja, sposób poruszania się i zachowania został zaprojektowany z myślą o Connerym. Rob Cohen stworzył bibliotekę z filmami brytyjskiego aktora, która zawierała setki ujęć, wykorzystywanych przez specjalistów z IL&M. do projektowania mimiki Draco. Głos Connery'ego został nagrany przed rozpoczęciem realizacji filmu, a grafika komputerowa została zaprojektowana tak, by uwzględnić nie tylko jego głos, ale również całą fizyczną grę aktora. Komputerowy model smoka jest jak dotąd najbardziej skomplikowanym projektem wykonanym przez Industrial Light&Magic. Koordynator animacji w firmie George'a Lucasa, James Satoru Straus, tak określił zadanie stojące przed technikami: „Podczas gdy od dinozaurów z filmu Spielberga wymagano tylko wydawania ryków, Draco musiał być stworzeniem, które kieruje się emocjami, bywa zabawne, szczęśliwe, czasem złe. Wymagało to wyjątkowo dokładnej animacji twarzy. Przy projektowaniu nie mogliśmy korzystać z praw fizyki, bo nikt nigdy nie widział smoka". Kilkadziesiąt tygodni pracy i 181 komputerowych ujęć dało w efekcie 30 minut scen z trójwymiarowym smokiem, nad którym pracowało 96 animatorów.

„Ostatni smok" w całości został nakręcony na Słowacji. Wykorzystano m.in. romański zamek w Spiszu i bardzo fotogeniczne okolice Bratysławy. Dla potrzeb filmu uszyto ponad 600 kostiumów i wykonano prawdziwy średniowieczny arsenał. Na planie wykorzystywano najróżniejsze modele smoka, łącznie ze specjalną awionetką, którą w locie wykorzystywano do kręcenia „punktu widzenia smoka". Trudno powiedzieć czy „Ostatni smok" podbije serca widzów w równym stopniu, co „Jurassic Park", ale pomysł z pewnością zapowiada się ciekawie. Film będzie można oglądać na ekranach polskich kin od 29 listopada.

opr. R. Wiśniewski



KONKURS

Pytanie konkursowe:

Sean Connery zasłynął grając główną rolę w kilku filmach, których bohaterem jest najsłynniejszy agent brytyjskiego wywiadu. Proszę podać jego imię i nazwisko oraz kryptonim.

Odpowiedzi należy nadsyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem do dnia 5 stycznia 1997r. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy upominki od dystrybutora filmu firmy, ITI Cinema.

Tytuł: Ostatni smok
Tytuł oryginalny: Dragonheart
Reżyseria: Rob Cohen
Scenariusz: Charles Edward Pogue
Zdjęcia: David Eggby
Muzyka: Randy Edelman
Projekt smoka: Phil Tippet
Obsada: Dennis Quaid (Bowen), Sean Connery (Draco), David Thewlis (Einon), Pete Postlethwaite (Gilbert), Julie Christie (Aislinn), Dina Meyer (Kara) i inni
Produkcja: Raffaella Productions dla Universal Pictures
Dystrybucja: ITI Cinema
Czas: 103 minuty





HAKERZY

To tytuł filmu, którego bohaterowie należą do charakterystycznej dla lat 90. subkultury komputerowej, rozwiniętej szczególnie w Stanach Zjednoczonych. Dla Cereala, Killera, Phantoma Phreaka czy Override'a cały świat ogranicza się do klawiatury własnych komputerów. Nie inaczej ma się sprawa z Zero Cool, który w wieku 11 lat włamał się do sieci na Wall Street, powodując nieopisany chaos w kręgach finansowych. Za ten wybryk Dade Murphy, bo tak nazywa się mały geniusz, został skazany przez sąd na przymusowy odpoczynek od ulubionej zabawki do czasu uzyskania pełnoletności. Nic dziwnego, że po zakończeniu kary, postanowił szybko nadrobić stracony czas. Rozpoczynając naukę w college'u, poznaje grono rówieśników o podobnych megabajtowych zamiłowaniach. Wśród nich wyróżnia się szczególnie Kate, w cyberprzestrzeni Acid Burn, która posiada specjalną wersję laptopa. Rozpoczyna się swoisty pojedynek płci i... wiedzy, który zakończy się przymierzem. Wspólne turniejowe harce w sieci odkrywa bowiem pewien superhaker, przedstawiający się jako Plaga. Agent zatrudniony do ochrony danych potężnej międzynarodowej korporacji postanawia wykorzystać umiejętności nastolatków do niszczenia systemów konkurencyjnych firm i przy okazji zrzucić na nich winę. Tym razem jednak dojdzie do prawdziwej wojny, a pole bitwy nie ograniczy się tylko do cyberprzestrzeni.

Pomysł na film autorstwa debiutującego scenarzysty Rafaela Moreu nie jest nowy. Historii, w których grupa nastolatków przeciwstawia się wykorzystującym ich dorosłym, jest bardzo wiele, po raz pierwszy jednak, pojedynek ten został przeniesiony w świat komputerowych danych. Reżyserem „Hakerów" został Iain Softley, który zadebiutował filmem o innym fenomenie: rock'n'rollowym szaleństwie lat 60. Obsadzając w rolach głównych młodych i mało znanych aktorów, stworzył wartki i interesujący thriller, w którym megabajtom i ekranom komputerowym towarzyszą agenci FBI, oddziały specjalne i olbrzymie sumy pieniędzy wędrujące nie zawsze zgodnie z wolą właścicieli na konta bankowe.

Przestępstwa komputerowe pojawiły się wraz z wykorzystaniem pierwszych maszyn cyfrowych w bankach. Prawdziwy rozkwit nastąpił w latach 70. wraz z masowym użyciem sieci do porozumiewania się i przesyłania danych. Elektroniczni włamywacze, czyli hakerzy, nie zawsze od początku łamią prawo dla zysku. Czasem, jak to miało miejsce w przypadku Kevina Mitnicka, najsłynniejszego hakera w Stanach Zjednoczonych, chodzi o udowodnienie sobie i innym własnych umiejętności. Potem dopiero zaczyna się przestępcza działalność. W USA podczas zbrojnego napadu łupem pada przeciętnie 650 dolarów. Tymczasem elektroniczne włamania kosztują średnio instytucje finansowe 600 tysięcy USD. Nic dziwnego, że w Stanach Zjednoczonych najszybciej powstały specjalne organizacje mające zwalczać skutki niszczących dane wirusów. Jedną z nich jest CERT (Computer Emergency Response System), założony przez Departament Obrony we współpracy z Carnegie-Mellon University. W FBI powstała specjalna grupa - National Computer Crimes Squad - zajmująca się wyszukiwaniem hakerów, których potem chwytają specjalne jednostki policji. Wystarczy już tych mądrości. Hakerzy i tak dalej będą dla przyjemności lub zysku, albo z obydwu powodów na raz, szaleć w sieci. Dla zainteresowanych warto dodać, że „Hakerzy" pojawili się na kasetach video już 14 listopada dzięki firmie Warner Home Video.

opr. R. Wiśniewski



Tytuł: Hakerzy
Tytuł oryginalny: Hackers
Reżyseria: Iain Softley
Scenariusz: Rafael Moreu
Zdjęcia: Andrzej Sekuła
Obsada: Jonny Lee Miller (Dade), Angelina Jolie (Kate), Fisher Stevens (Plaga), Lorainne Braco (Margo), Jesse Bradford (Joey), Renoly Santiago (Phantom Phreak), Wendell Pierce (agent Gill) i inni
Produkcja: Mertro Goldwyn Meyer
Dystrybucja: Warner Home Video

KONKURS

Pytanie konkursowe:

Jaką nazwę nosił ostatni słynny wirus? Nazwa związana jest z pewną religią.

Odpowiedzi należy nadsyłać wyłącznie na kartkach pocztowych na adres redakcji do dnia 5 stycznia 1997



KUPIĘ

Czasopisma Magia i Miecz oraz Złoty Smok. **Bartosz Stoczkowski, ul. Śląska 53a, 22-400 Zamość.**

Gry przygodowe - między innymi: Świrus, Teenagent, Skaut Kwatermaster, wszystkie w dobrym stanie na CD. Nawiążę kontakt z posiadaczami PC. **Sebastian Lachmider, ul. Reźnicza 23/57, 41-200 Sosnowiec.**

Kartę muzyczną Gravis Ultrasound (1MB) + CD do 320 zł lub zamienię na Sound Galaxy NX II za dopłatą. **Mariusz Galk, 34-615 Słopnice 829, tel. (018) 326-152.**

Grę Diggers w wersji na Amigę 500/600 oraz gry role-playing. Cena do uzgodnienia. Kupię również gry na CD32: Extractors, Frontier II: First Encounters oraz UFO. **Tomasz Makuch, ul. Królewiecka 24/7, 11-700 Mrągowo.**

Kupię płyty CD z amulatorami. W ofercie proszę podać pełen tytuł płyty i cenę. **Robert Głowacki, os. B. Chrobrego 41c/30, 60-681 Poznań, tel. (061) 228-796.**

Amigę 1200 lub CDTV, ewentualnie 500 oraz monitor (najchętniej TV) razem lub osobno po okazyjnej cenie. **Robert Woźniak, ul. Praga 61, 97-420 Szczerców.**

Grę na PC - On tha Ball League. Cena do uzgodnienia. **Łukasz Nysztal, ul. Wolności 10, 11-700 Mrągowo, tel. (08964) 28-53 (po 17:00).**

Gry: Silent Hunter, VR Soccer, Quake, Space Hulk 2, Ripper, którąkolwiek grę z serii Sim-ów, Mortal Kombat 2 i 3. Sprzedam Game Boy'a + 11 gier za 300 zł. Stan bardzo dobry. **Łukasz Pruchniak, ul. Cytrynowa 3a, 81-023 Gdynia Chylonia, tel. (058) 23-09-82 (między 17:00 a 22:00).**

Kupię stację dysków do Amigi 500 (wewnętrzna, nowa, najlepiej oryginalnie zapakowana). Cena do 80 zł. Berdzo pilne! Dla osoby, od której kupię stację gra Mortal Kombat - gratis. **Paweł Osiński, ul. Wrocławska 7/2, 57-220 Ziębice, tel. (072) 191-280.**

Promodule ze stacją do CD32. Cena 450 zł. Grę Megarace na CD32 lub zamienię na 5 płyt CD32 Gamer. **Mariusz Wiliński, ul. Zagórna 23/44, 15-820 Białystok, tel. (085) 535-610.**

Grę na Game Boy Mortal Kombat 2 lub Mortal Kombat 3. Dobrzę zapłacę. **Arek Kalinowski, ul. Marusarzówny 8/42, 44-335 Jastrzębie.**

Gry na Atari ST o tematyce piłki nożnej - najchętniej Sensible Soccer, Kick Off, Manchester United, Goal. **Daniel Wilk, ul. Sienkiewicza 62/53, 42-400 Zawiercie, tel. (03760) 271-56 (po 16:00).**

Gry na Game Boy: Street Fightar 2, Duck Tales 3, Spiderman 2, Prince of Persia. Oferty tylko z cenami. **Grzegorz Łęgowski, ul. Armii Ludowej 2/27, 82-300 Elbląg, tel. (055) 35-66-63.**

Computer Studio, wydanie specjalne nr 2/93 (może być ksero-kopia) lub wymienię na PC Gamer po Polsku nr 1/96. **Sławomir Ożminkowski, ul. Prądzyńskiego 50a/6, 61- 528 Poznań.**

Czasopisma komputerowe (ŚGK, Secret Service) itp. Odstąpię oryginalną grę „Harpoon" (Amige). **Tomasz Dewódzki, ul. PCK 1/17, 42-300 Myszków.**

Secret Service nr 1, 2, 3, 5, 11. Cena 3-4 zł za numer lub do uzgodnienia. **Łukasz Węgrzynek, ul. Leszczynowa 17/7, 59-300 Lubin, tel. 44-79-17.**

Archiwalia Secret Service (nr 1, 2, 3, 4, 5). Cena do uzgodnienie. Oraz archiwalia ŚGK. Cena do uzgodnienia. **Adam Kiwior, ul. Słowiańska 5/11, 70-200 Słupsk.**

WYMIENIĘ

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 (1MB) w obrębie województwa poznańskiego w celu wymiany doświadczeń, oprogramowania i gier. Kupię opis do Deluxe Paint V.4.0 lub 4.1. **Rafał Keczmarek, ul. Długa 12/12, 61-850 Poznań.**

Gry na PSX: Alian Trilogy, Firestorm Thunderhawk 2, Krazy Ivan na Wing Commendar 3, Road Rash, Panzer General lub inne, oprócz sportowych i mordobić. **Józef Durlak, ul. Raymonta 5/6, 47-225 Kędzierzyn.**

Gry na Amigę 500 (1MB): Birds of Prey, Lotus 1, 3, Mortal Kombat 1, 2, na gry: Eye of Beholder 2, Civilization, Alien Breed: Tower Assault, Silent Service 2, F 29 Retaliator, Dune 2. **Bartosz Kuchta, Lubkowo 29, 77-200 Miastko.**

CD32, 3 CD, joypad na monitor kolorowy do PC lub inne podzespoły lub sprzedam za ok. 500 zł. **Artur Sowa, ul. Łąkowa 42, 05-091 Ząbki, tel. (022) 781-53-30.**

Amigę 500, drukarka, dyskietki i osprzęt oraz Sega Mega Drive + gry, Atari Jaguar + 1 gra zamienię na Sony PlayStation lub sprzedam. Sega 380 zł, Jaguar 660 zł, Amiga 500 za 800 zł. **Bartłomiej Dębicki, ul. Wieczorka 9a/10, 47-220 K-Koźle, tel. (077) 816313.**

Nieużywany rower górski (włoski) szary metalik, resory z przodu i z tyłu, 18 biegów, osprzęt Shimano - 6 miesięcy gwarancji na PSX lub Saturn (joypad + 1 CD) lub sprzedam za 900 zł. **Marcin Hejnar, ul. Chwałowicka 27d/4, 44-200 Rybnik.**

Pegasus, 2 joysticki, 2 cartridge + 300 zł na Amigę 500, 1 MB, joystick, modulator. **Sławomir Czerwiński, ul. Batalionów Chłopskich 2/135, 94-058 Łódź, tel. 86-54-46.**

Amiga 600, 1 MB RAM, 2 joysticki, mysz, podkładka, Disk Box, ok. 60 dysków, kickstart 1.3/2.0, bogata literatura - wymienię na Amigę CD32 (z dodatkami). **Tomasz Stoppel, ul. Libelta 13/5, 86-300 Grudziądz.**

Grę Street Fighter II Turbo na Super Nintendo na grę Mortal Kombat 3, Fifę 96 lub Killer Instinct. Dopłacę około 80 zł. **Marcin Witczak, ul. Kościuszki 4/6, 62-800 Kalisz, tel. (022) 57-52-86 (ok. 19:00).**

Wymienię się grami na Amigę 600 np. Wings, Cannon Fodder, Mortal Kombat, Letnie Igrzyska na Dune 2. **Tomasz Waściński, ul. Jana III Sobieskiego, 63-740 Kobylin.**

Oryginalną grę Critical Path na oryginalną grę Teenagent (CD) z dopłatą 10 zł (do uzgodnienia). **Tomasz Sobielarski, ul. Popiełuszki 11/12, 01-595 Warszawa, tel. 39-90-58 (w dni powszednie po 15:00).**

CD32 + 4 kompakty z grami na Amigę 500 minimum 1,5 MB + dodatkowa stacja lub A 500 i twardy dysk bądź A 500 i 2,5 MB RAM. **Bogdan Waszko, ul. Radzikowskiego 66/103, 30-315 Kraków.**

Pegasus z grami na procesor do Amigi lub kupię procesor. Ewentualnie sprzedam Pegasusa za 100 zł. Dopłata zależy od szybkości procesora. **Marcin Klimczyk, ul. Sportowa 55/65 m. 36, 42-200 Częstochowa, tel. (034) 63-27-00.**

A 500, 1 MB RAM, ok. 100 dysków, modulator TV na PC 386. **Damian Turkiewicz, ul. Dunikowskiego 3c/28, 41-707 Ruda Śląska.**

RÓŻNE

Pamiętajcie o warszawskim klubie korespondencyjnym Manga i Anime Hikari. To już pięć miesięcy! **Michał Grzywacz, ul. Białobrzeska 26/36, 02-365 Warszawa, tel. (022) 22-58-31.**

Poszukujamy materiałów o filmach Manga i Anime (szczególnie mile widziane materiały o serialu Sailor Moon), a także wszystkiego w tamatyce Mortal Kombat. **Marta Oleńska i Magda Trela, ul. Zamkowa 8b/39, 41-200 Sosnowiec, tel. 66-75-89.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Atari ST Jaguar. Kupię gry na Jaguara. Oferta aktualna cały czas. Tworzę ogólnopolską bazę posiadaczy Jaguara. Znaczek zwroty = 100% odpowiedzi. **Grzegorz Ajchler, ul. Janowicka 304, 43-512 Janowice, tel. (033) 112-655 (w środę od 16:30 do 19:50).**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PC w celu wymiany gier i programów; 100% odpowiedzi (mile widziana koperta zwrotne i znaczek) min. 386. **Przemek Bożek, 34-615 Słopnice, tel. (018) 32-61-48.**

Usługi komputerowe: wizytówki, zaproszenia, nadruki na koperty, skanowanie do 2400 dpi. **Bogusław Troczewski, ul. Bogusławskiego 6/123, 01-923 Warszawa, tel. (022) 669-90-22.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Sony PlayStation! 100% odpowiedzi po przesłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem! **Andrzej Hofman, P.O.Box 8, 43-303 Bielsko-Biała.**

Uwaga! Posiadam ok. 5000 opisów, podpowiedzi, kodów oraz map i instrukcje. Masz problemy - napisz. Odpowiedź gwarantowana. Nawiążę kontakt z PC-towcami w sprawie sprzedaży, kupna i wymiany gier oraz programów. **Robert Macioszek, Al. Jana Pawła II 35/70, 00-899 Warszawa.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PC z CD ROM, posiadam wiele gier. Odpisz. **Mateusz Gancarz, Boryszewo Stare 8, 09-442 Rogozino, tel. (024) 634-538.**

Jeżeli interesujesz się Internetem to napisz do mnie, wymienimy się doświadczeniami oraz ciekawymi adresami WWW, BBS, IRC. **Michał Wiznerowicz, ul. Przędzalniana 141/147 m. 45, 93-286 Łódź, tel. (042) 84-94-49.**

Dziękuję wszystkim którzy napisali do mnie w związku z moim ogłoszeniem dotyczącym Mangi i Anime. **Paweł Sidoruk, ul. H. Sawickiej 7, 17-100 Bielsk Podlaski.**

Chciałbym stworzyć ogólnopolską bazę wymiany tipsów. **Tomasz Flasiński, ul. Koński Jar 4/29, 00-785 Warszawa, tel. (022) 641-71-39.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500/600 w celu wymiany gier, programów, kodów, tipsów. Piszcie i dzwońcie. Dzwonić po godz. 16:30. Prosić Piotrka. **Piotr Nowak, ul. Marii Konopnickiej 35, 59-700 Bolesławiec, tel. 40-70.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 w celu wymiany doświadczeń, opisów, gier i tipsów. Odpis na 100 %. **Robert Malinowski, ul. Agrestowa 26/6, 65-001 Zielona Góra.**

SPRZEDAM

PC Pentium 120, 16 EDO RAM, cyfrowy monitor kolorowy SVGA 14", karta graficzna 1 MB, HDD 350 MB, stacja 3.5", 256 cache, mysz z podkładką, skaner 16 mln. kolorów, drukarka atramentowa kolor Cannon BJC 4100, 16 bitowy Sound Blaster, zestaw kolumn do karty, klawiatura, oprogramowanie. Cena (za wszystko) 5000 zł. Płyta główna 486 PCI z procesorem 133 MHz za 300 zł. Sprzedam lub wymienię się oryginalnymi amerykańskimi komiksami. **Patrycjusz Wolski, ul. Gliwicka 35, 47-445 Racibórz, tel. (036) 15-62-64.**

PC 486 SX 25, HDD 120, 4 MB RAM, SVGA 1MB Paradise VLB, monitor Cannon SVGA 14",FDD 3.5". Cena 1800 zł. **Piotr Kamiński, ul. Polna 9/40, 22-400 Zamość, tel. (084) 780-67.**

PC 486 DX/66 MHz, Tower, 8 MB RAM, kontroler dysku twardego (na 7 twardzieli), HDD 540 (kieszeń) i 210 MB, CD ROM x2, FDD 3.5", 256 cache, Karta graficzna SVGA 1 MB, Sound Blaster 16, filtr szklany, monitor SVGA kolor LR NI z kartą TV, oryginalne gry na CD. Cena ok. 2600 zł. **Adrian Dronszczyk, ul. T. Kościuszki 9, Rybnik, tel. (036) 250-71 (po 15:00).**

PC 386 SX/40 MHz, 4 MB RAM, HDD 120 MB, FDD 3.5" i 5.25", SVGA Trident 512 KB potrzebna oprogramowanie, mysz, klawiatura oraz filtr (gratis), karta dźwiękowa kompatybilna z SB 2.0. Cena 700 zł. **Bartosz Gąsiorowski, ul. Nietrzebki 16/16, 96-300 Żyrardów, tel. (0493) 45-54.**

PC 586, 133 MHz, 16 MB RAM, karta graficzna Cirrus Logic 1 MB, karta muzyczna Sound Blaster Pro, FDD 3.5", CD ROM 6, HDD 840 MB, klawiatura, mysz, joystick, monitor SVGA 14" color, 30 zapełnionych płyt CD. Komputer jest na gwarancji! Cena 5500 zł. **Marcin Dudziński, ul. 1-go Maja 30/8, 82-300 Elbląg, tel. (055) 32-88-77.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 120 dysków, pudełko, joystick, mysz, literatura. Cena 390 zł. **Dariusz Snopek, ul. Jaśminowa 3, 82-103 Stegna.**

PC 386 DX/40 MHz, HDD 130 MB, 4 MB RAM, SVGA 1 MB, Monitor SVGA, Mini Tower, dużo programów. Cena 1500 zł. Grę SSSM Manager Piłkarski za 20 zł. **Marcin Babczyk, ul. Mickiewicza 36/55, 41-300 Dąbrowa Górnicza, tel. (032) 164-83-08.**

PC 486 DX4/100 MHz, 16 MB RAM, HDD 850 MB, FDD, SVGA 1 MB Cirrus Logic, monitor SVGA color 14", CD ROM, mysz, klawiatura, EIDE 32 bit, kieszeń HDD, gry, Win 95 za ok. 2600 zł. Amiga 1200, gry, joystick, mysz za 900 zł. **Adam Piechaczek, ul. 1000-lecia 20/1, 44-300 Wodzisław Śląski, tel. (036) 55-65-37.**

486 DX4/100 MHz, płyta PCI, 8 MB RAM, HDD 540 MB, SVGA S3 64 bit 1 MB, stacja 3.5", monitor SVGA LR, CD ROM x4, karta muzyczna, klawiatura, obudowa Mini Tower, mysz. Cena 2500 zł. **Lesław Brozik, ul. Reja 10/118, 41-902 Bytom, tel. 182-57-41 lub 180-85-34.**

PC 386 SX / 486 SLC/33 MHz, 8 MB RAM, HDD 220 MB, VGA, karta dźwiękowa Miro + głośniki 50 W, mysz, joystick z mega zoom oraz programy i gry. Cena 1800 zł. C 64 za 150 zł. **Michał Sekuła, ul. Felińskiego 14/27, 41-908 Bytom, tel. 180-54-82.**

Macintosha performę 630 - 8 MB RAM, HDD 514, CD ROM na gwarancji. Cena 3600 zł. Kupię brytyjskie pisma z CD do Macintosha. **Marcin Klimczyk, ul. Sportowa 55/65 m 36, 42-200 Częstochowa, tel. (034) 632-700.**

Amiga CDTV, 1.3/3.0, 3 MB RAM, HDD 40 MB SCSI, monitor mono Philips, mysz, pilot, klawiatura, 8 x CD ROM, 270 dyskietek, literatura. Cena 1100 zł. **Bogusław Kruk, Kamionka Dolna 42, 37-418 Krzeszów, tel. (015) 43-52-20 (między 7:00 a 15:00).**

Amiga CDTV, gry, mysz, joystick, 2 płyty CD. Cena 450 zł. **Michał Bydłowski, Kobylec 134, 62-100 Wągrowiec, tel. (067) 612-628.**

Amiga 600, 2 MB, kickstart 1.3/2.0/3.0, pokrywa, mysz, zasilacz, oryginalne oprogramowanie, książki. Cena 800 zł, z monitorem kolorowym za 900 zł lub wymienię na Amigę 1200. **Adam Miśkowiec, ul. Dolna 81l, 44-218 Rybnik.**

Amiga 600, 1 MB, 71 dysków, 4 joysticki, mysz, 2 Disk Box, mousepad, pokrywa, literatura. Cena 700 zł. **Hanna Stelmaszyk, ul. Obornicka 308, 60-650 Poznań, tel. 206-522 lub 222-040.**

Amiga 600, zasilacz, mysz, podkładka, joystick, pokrywa, Disk Box, ok. 100 dyskietek, wbudowany modulator. Stan idealny! Cena ok. 780 zł. **Marcin Medwid, os. Sikorskiego 26d/23, 44-244 Żory.**

Amiga 600, 1 MB, 2 joysticki, 80 dysków, mysz, 2 mousepady, 3 miesięczniki komputerowe o grach i oprogramowaniu, kilka programów. Stan bardzo dobry. Cena ok. 700 zł. **Remi Paterka, ul. Białogardzka 6/120, 85-808 Bydgoszcz, tel. (052) 72-79-82.**

Amiga 600, mysz, podkładka, pudełko na dyski, 82 dyski, kickstart 1.3, joystick. Stan idealny. Cena 700 zł. **Grzegorz Tampka, Al. Piłsudskiego 59/37, 43-100 Tychy, tel. 118-22-16.**

Kickstart do Amigi 600 na gwarancji do 30.03.96 z instrukcją obsługi. Cena do uzgodnienia - ok. 80 zł. **Seweryn Banaś, ul. Wał 10, 42-599 Brzękowice.**

Amiga 500, 1 MB RAM, kabel euro, ok. 150 dyskietek. Cena ok. 470 zł. **Rafał Wiśniowski, os. Urocze 4/50, 31-952 Kraków, tel. (012) 43-07-43.**

Amiga 600, komplet - 470 zł. Stacja 5.25" + 50 dysków - 150 zł. Interfejs SCSI do M.-TECA (nowy) - 260 zł. Drukarka Epson Stylus color IIS - 610 zł. Monitor Multisynch Nixdorf - 750 zł. **Artur Wolski, ul. Chopina 5, 27-200 Starachowice, tel. (047) 74-36-67.**

Amiga 600, 2 MB, mysz, pokrywa, literatura, Disk Box, ok. 80 dyskietek, joystick. Cena 600 zł. Wiele komiksów TM-SEMIC - 1 zł za sztukę. **Robert Merzeion, ul. Mickiewicza 32/48, 96-230 Biała Rawska, tel. 492-59-661.**

Amiga 600, stan bardzo dobry, dodatkowo joystick, mysz oraz dyski. Cena 400 zł. **Krzysztof Kruszona, Newtona 16b/23, 60-161 Poznań, tel. 670-210.**

Amiga 600, 1 MB RAM, zasilacz, mysz, joystick, pokrywa, literatura, 100 dyskietek. Cena 600 zł. **Kamil Grzywacz, ul. ks. J. Popiełuszki 2/13, 01-501 Warszawa, tel. 39-29-16.**

Amiga 500, 2,5 MB, mysz, 180 dyskietek, joystick, pokrywa, monitor kolor, zasilacz, pudełko na dyski, mousepad, instrukcja obsługi po polsku, filtr na monitor, programy i gry. Cena 800 zł. **Łukasz Grzeszczyk, ul. M. Konopnickiej 8/13, 32-300 Olkusz.**

Amiga 500, 1 MB, monitor kolorowy Commodore, zewnętrzna stacja dysków 3.5", 100 dysków, joystick, literatura. Cena 1050 zł. **Grzegorz Budek, ul. Moczydło 18, 32-030 Kraków, tel. 66-00-88 wew. 471.**

Amiga 500, 2,5 MB RAM, 2 joysticki, mysz, pokrywa, pudełko dyskietek (ok. 100), literatura. Cena 550 zł. **Jarosław Seemaber, ul. Dworcowa 31/1, 86-200 Chełmno.**

Amiga 500, 1 MB RAM, monitor Commodora 1084S, ok. 100 dyskietek, 2 joysticki, mysz, filtr, 2 Disk Box, literatura, drukarka Star LC-100 color. Cena 1600 zł (możliwość negocjacji). **Tomasz Hadlowski, ul. Wyszyńskiego 5/31, 86-105 Świecie, tel. (0532) 13-288.**

Rozszerzenie pamięci do Amigi 500 o 0,5 MB w cenie 20 zł. **Janusz Michalew, ul. Mikołowska 40/33, 40-066 Katowice, tel. 514-777.**

Amiga 500, 2,5 MB, joystick, mysz z podkładką, Disk Box, 150 dysków, modulator, literatura. Cena ok. 600 zł. **Grzegorz Jaromin, ul. Hibnera 15, 43-210 Kobiór, tel. (032) 118-86-22.**

Amiga 500, 1 Mb, 160 dysków, mysz, podkładka, 2 joysticki, pokrywa na klawiaturę. Cena 550 zł. **Łukasz Wilk, ul. 1-go Maja 42/44 m. 4, 92-512 Łódź, tel. 73-14-81.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 260 dysków, pudełko na dyski, 2 joysticki, literatura - 39 egzemplarzy Amiga Megazyn, mysz. Stan bardzo dobry. Cena 680 zł. **Wojciech Kubicki, ul. Reymonta 37b/1, 56-400 Oleśnica.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 125 dyskietek, Disk Box, pokrywa na klawiaturę, 2 kable euro, mysz, joystick, instrukcja w języku polskim. Stan bardzo dobry. Cena 500 zł. **Piotr Jędrychowski, ul. Hallerczyków 84, 42-522 Dąbrowa Górnicza - Sikorka.**

Amiga 500, 2 MB, modulator, literatura, oprogramowanie, gry, 4 joysticki, mysz, podkładka, pokrywa na klawiaturę, telewizor kolorowy. Cena 540 zł (do negocjacji). **Marcin Dudziak, ul. Pawia 15/1, 85-309 Bydgoszcz, tel. (052) 73-82-42.**

A 1200, HDD Caviar 850 MB, 4 MB FAST RAM, CD ROM Toshiba (x4), VBS, 10 kompaktów, ponad 320 dysków, ok. 370 czasopism komputerowych, 8 książek, 2 kasety video. Cena kompletu 2200 zł. **Marcin Trusz, ul. Sienkiewicza 2/13, 23-400 Biłgoraj, tel. (084) 86-15-11 (po 16:00).**

Amiga 500, 1 MB, przełącznik Chip/Fest, VBS + 3 kasety, sampler stereo, monitor 1084s. + filtr, 2 joysticki, 2 myszy, 200 dysków. Całość 800 zł. **Bartosz Pudzianowski, ul. Dwernickiego 8/15, 16-400 Suwałki, tel. (087) 66-56-84.**

Amiga 500, 1 MB, joystick, mysz. Wszystko na gwarancji plus dyskietki. Cena 450 zł. **Tomasz Sidor, ul. Gołdapska, 19-400 Olecko, tel. (0116) 48-24.**

Amiga 500, ok. 200 dysków, literatura, joystick - stan dobry. Cena 500 zł. Kontroler do twardego dysku do Amigi 500 razem z HDD 50 MB i 2 MB RAM. Cena 450 zł. **Irena Tomaszewska, ul. Kombatantów 4, 05-230 Kobyłka.**

Amiga 500, 1 MB, 170 dysków, monitor mono do PC, 4 MB RAM, FDD, HDD 210 MB, VGA. **Artur Hryniewicz, ul. Kopernika 6/9, 18-100 Łapy, tel. 153-095.**

Amiga 500, 1 MB RAM, pokrywa, mysz, 2 joysticki, 60 dysków, pudełko, kabel euro, literatura. Cena 600 zł - do uzgodnienia. **Łukasz Wiśniewski, ul. ks. Knosały 67/7, 41-922 Bytom, tel. 189-35-77.**

Amiga 500, 1 MB RAM, modulator TV, mysz, 2 joysticki, 110 dysków. Całość 450 - 500 zł (cena do uzgodnienia). **Arkadiusz Jaworski, ul. Wyszogrodzka 6/50, 03-337 Warszawa, tel. (022) 675-45-21 (po 17:00).**

Amiga 500, drukarka Amstrad, monitor, osprzęt za 800 zł. Atari Jaguar z 1 grą za 700 zł. Sega Mega Drive z 2 grami do wyboru za 380 zł. **Bartłomiej Dębicki, ul. Wieczorka 9a/10, 47-220 K. - Koźle, tel. (077) 816-313.**

Amiga 500, 1 MB RAM, pokrywa, mysz, podkładka, ok. 100 dyskietek. Cena 500 - 550 zł. **Przemysław Cielewicz, ul. Sztukowskiego 15/9, 59-300 Lublin, tel. (076) 465-991.**

A 1200, karta turbo Blizard 1230IV50 MHz, 8 MB RAM, interface klawiatury PC, klawiatura PC Windows, Wszystko w obudowie Mini Tower. Cena 2000 zł. **Piotr Macha, ul. Leśna 20, 55-205 Bystrzyca, tel. 30-310.**

A 1200 Escom, kick 3.1 - 950 zł. HDD 420 MB z kablami - 350 zł. 4 MB FAST RAM + koprocesor 50 MHz - 250 zł. **Piotr Wilniewczyc, ul. Jagiellońska 100/18 80-371 Gdańsk, tel. (058) 53-89-18.**

A 1200, HDD 340 MB, 10 MB FAST RAM, 300 dysków, mysz, joystick, ok. 80 czasopism - 1900 zł. Telewizor Samsung 14" - 800 zł. Filtr - 100 zł. Razem 2500 zł lub zamiana na 486 DX4/100 lub 133 z monitorem kolorowym. **Krzysztof Filant, os. Dolnośląskie 329/17, 97-400 Bełchatów, tel. (044) 33-48-34 (po 15:00).**

A 1200, HDD 130 MB, karta Elbox 1200 4 MB/25 MHz, monitor kolor 14", stacja dysków 3.5", 400 dyskietek i inne dodatki. Cena 2000 zł. **Jakub Byrdek, ul. Patelskiego 3/25m. 32-500 Chrzanów, tel. (035) 37-526.**

A 1200, obudowa desktop - 350 zł. Elbox 4 MB RAM - 200 zł. HDD 210 MB - 150 zł. Komplet - 1250 zł. Monitor Microvitec Multiscan - 900 zł. Oryginalne programy. **Jan Gieroń, ul. Rapackiego 38/7, 43-100 Tychy, tel. (032) 118-29-47.**

A 1200, 6 MB RAM, HDD 210 MB, monitor, skaner, VBS, 10 kaset, 600 dysków, ok. 150 czasopism, 2 joysticki. Cena ok. 3000 zł. **Waldemar Kostrz, ul. Jana Pawła II 13/69, 98-100 Łask, tel. (0198) 70-126.**



A 1200 Magic, HDD 280 MB Seagate, 260 dysków, 2 myszy, joystick, czasopisma. Gwarancja - stan idealny. Cena 1350 zł (do uzgodnienia). **Krzysztof Adamski, ul. M. Grażyńskiego 7/44, 40-126 Katowice, tel. (032) 58-46-38.**

A 1200 (Escom), HDD 420 MB, joystick, dyskietki, mysz, oprogramowanie. Cena 1200 zł. **Jarosław Falkowski, ul. Poprzeczna 24b/5, 75-841 Koszalin, tel. (094) 417-037.**

A 1200, 6 MB RAM, HDD 850 MB, procesor 030 42 MHz, koprocesor 25 MHz, sampler stereo, ok. 120 dyskietek, pudełko na dyski, 2 myszy, joystick. Całość 2300 zł - do uzgodnienia. **Adam Domański, ul. Leśna 3/3, 66-300 Międzyrzecz.**

A 1200, HDD 420 MB, 6 MB RAM, procesor 68030/50 MHz, dyskietki, pokrywa, joystick, mysz, oprogramowanie, VBS. Cena 2000 zł - do uzgodnienia. **Tomasz Krawczyk, ul. T. Odrowskiego 1/28, 82-500 Kwidzyn, tel. (055) 79-25-23 (od 10:00 do 14:00).**

A 1200, HDD 120 MB, kolorowy monitor, 100 dyskietek, mysz, 2 joysticki, Disk Box, literatura. Cena ok. 1500 zł. **Daniel Iwicki, ul. Płońska 12/10, 85-787 Bydgoszcz, tel. (052) 43-50-21.**

A 1200, HDD 850 MB, monitor Philips CM8833II stereo - kolor, filtr, sampler stereo, literatura, oprogramowanie. Cena 1800 zł. **Przemysław Grządka, ul. Frampolska 27a/7, 23-450 Goraj, tel. (084) 858-173 (po 17:00).**

A 1200, 6 MB RAM, CD ROM Mitsumi (x4) - gwarancja, HDD Conner 540 MB - gwarancja, Midi pro2 - gwarancja, 120 dysków, pisma amigowskie. Cena 2200 zł. **Tadeusz Wyrzykowski, ul. Sokołowska 80/17, Siedlce, tel. 44-66-91 (po 19:00).**

A 1200 w bardzo dobrym stanie za 900 zł. **Dariusz Markiewicz, ul. Armii Krajowej 49/24, 96-100 Skierniewice, tel. (046) 33-78-80.**

A 1200, 4 MB RAM, dodatkowa stacja dysków 3,5", 350 dyskietek, czasopisma komputerowe. Cena 1350 zł. **Piotr Taszyński, ul. 3-go Maja 12/14, 70-214 Szczecin, tel. (091) 336-385.**

A 1200, zewnętrzna stacja 3.5", 200 dyskietek, literatura. Cena 1100 zł. **Jacek Biel, ul. Mickiewicza 30/34, 01-616 Warszawa, tel. 39-57-15.**

EXPORTEUR Soft-& Hardware

best service, best price

PlayStation
Saturn

PC-CDROM
SNES
MegaDrive

FAX us 00493 0464 04413

we contact you - również po polsku

Lublin
ul. Okopowa 6
fax 0-81 73-63-23
tel. 0-81 73-62-66

AMIGA

Komputery, Literatura, Monitory, Programy, Dyskietki, Samplery, Rozszerzenia, Stacje dysków, HD, Myszki, Koprocesory, Kontrolery, Joysticki, Genloki, Skanery, Kable, Midi, CD

MarkSoft MIRAGE IPS ELSAT Lublin AVALON

.. już wiesz gdzie tego szukać ...

TANIE ZESTAWY PC

DRUKARKI, AKCESORIA

KOMPUTERY AMIGA
A-1200, A-CD32, OSPRZĘT

SONY PLAYSTATION

PONAD 80 TYTUŁÓW
REWELACYJNE CENY

DYSPONYJEMY OFERTĄ KILKUSET POZYCJI PROGRAMÓW NA IBM-PC oraz AMIGA

Jesteśmy dystrybutorem produktów firm:
ELSAT, EUREKA, PSX-PROJEKT

SKLEP KOMPUTEROWY
KOMPUTER-FAN
UL. POMORSKA 59
85-051 BYDGOSZCZ
tel. 052-455490

RATY ®

Zapraszamy: Pon-Pt 10-18, Sobota 10-14

MODERNIZACJE - ROZBUDOWY

Wykonujemy MODERNIZACJE komputerów PC

z 386, 486 na Pentium.

Szybko, tanio i solidnie, również na miejscu u klienta!
W rozliczeniu przyjmujemy używane komputery i podzespoły
SKUP/SPRZEDAŻ/WYMIANA używanych komputerów
AMIGA 1200/600/500.
UDZIELAMY GWARANCJI: sprzęt nowy - 12 m-cy, używany - 3 m-ce

Pełna informacja po przesłaniu koperty zwrotnej z naklejonym znaczkiam.

Dla **AMIGI** propenujemy **TANIE** oprogramowanie z sieci AmiNet, na dyskietkach i VBS. Niskie ceny! INFORMACJI udzielamy po przesłaniu dyskietki 3.5" oraz koperty ze znaczkiem za 75gr

EAGLE SOFTWARE
skr. pocztowa 17
13-230 LIDZBARK

---

sprzedajemy wysyłkowo.

AMIGA®
oficjalny dystrybutor



CD32 GRY

komputery, monitory.

AMIGA 1200 MAGIC	1360
AMIGA 1200 (Kick3.0)	1220
AMIGA CD32+JOYPAD	495
AMIGA 4000/060	tel.
MONITOR M1438S	1170
MONITOR M1538S	1450

rozszerzenia pamięci.

o 0.5MB dla A500	63
o 2MB dla A500	239
o 1MB dla A500+	90
o 1MB dla A600	124
o 4MB dla A1200	375

karty turbo dla Amig 1200.

M-TEC T1230/28MHZ	379
M-TEC T1230/42MHZ	479
BLIZZARD 1230-IV/50MHZ	649

powyższe karty turbo przyspieszają Amigę od kilku do kilkunastu razy. Mają miejsce na dodatkową pamięć. Zakłada się je łatwo bez utraty gwarancji na komputer.

Moduł 4MB pamięci	130
Moduł 8MB pamięci	240

płyty CD-Rom dla Amig

Aminet 13	49
Amiet SET 3 (4CD)	122

osprzęt do Amig.

digitalizer FG24	370
genlock AX-20	491
stacja zew.3,5"	188
cd-rom prędkość*4	199
wieża infinitiv dla A1200	360
modem Zoom V32bis 14.4	390

OKAZJA - MONITOR KOLOR 14" dla AMIG!
PHILIPS 8833-IIS - 599zł

Eureka
SOFT- & HARDWARE

62-300 Września ul. Wojska Polskiego 13
tel.066-366-115, tel./fax.066-362-714
pon.-pt.9.-16., sob.9.-13.
• sklep Poznań: ul.27 Grudnia 17/19 (3p.DH Domar, przy Okrąglaku)
tel.061-551-072 w.241 pon.-pt.10.-19.sob.10.-14.; Eureka@wlkp.ternet.pl
CENY W ZŁ. ZAWIERAJĄ VAT. MOGĄ ULEC ZMIANIE.

Zadzwoń po ofertę 066-366-115, 066-362-714

Maciej Smoleń
Sklep KOMPUTERY A-3 **Komis**

Zawsze świeże gry

Ceny sprzętu z mikrokosmosu

IBM I AMIGA

60-523 POZNAŃ, ul. Dąbrowskiego 63
tel. (0-61) 477-938, fax (0-61) 142-621

ZAPRENUMERUJ

Świat Gier Komputerowych

Prenumerata półroczna
w cenie 19,20 zł (3,20 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 36,00 zł.(3,00 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

WŚRÓD PRENUMERATORÓW CO KWARTAŁ ROZLOSUJEMY KOMPUTER A1200

**NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!**

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW

sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko ....

ulica ....

kod pocztowy .... miejscowość ....

telefon, fax ....

UWAGI ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł ....

Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł ....

Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł ....

Datownik .... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł ....

Datownik .... Podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: ....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: ☐

Zamawiam numery archiwalne ŚGK:

5/96 ☐

6/96 ☐

7/96 ☐

CD 1/96 ŚGK ☐

CD 2/96 ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: ....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: ☐

Zamawiam numery archiwalne ŚGK:

5/96 ☐

6/96 ☐

7/96 ☐

CD 1/96 ŚGK ☐

CD 2/96 ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: ....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: ☐

Zamawiam numery archiwalne ŚGK:

5/96 ☐

6/96 ☐

7/96 ☐

CD 1/96 ŚGK ☐

CD 2/96 ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: ....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: ☐

Zamawiam numery archiwalne ŚGK:

5/96 ☐

6/96 ☐

7/96 ☐

CD 1/96 ŚGK ☐

CD 2/96 ŚGK ☐

ARCHIWALNE NUMERY

Świat Gier Komputerowych

Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK, wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza wynosi **3,00** zł.

Aby zamówić archiwalne numery ŚGK należy czytelnie wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię numery i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

Ilość egzemplarzy archiwalnych jest ograniczona.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży muszą zawierać cenę.

Ogłoszenia na numer następny przyjmowane są do 10 dnia miesiąca bieżącego.
Decyduje data stempla pocztowego.



